

30 SEITEN TESTS: SPLINTER CELL, SAINTS ROW 4 U.V.M.
Wissen, was gespielt wird
PC Games
MAGAZIN
XCOM: ENEMY WITHIN
Erste Infos zur Fortsetzung von Enemy Unknown
+ Taktik-Shooter The Bureau im Test S. 52
X: REBIRTH
Exklusiv gespielt: Gigantische Raumstationen sorgen für GTA-Gefühl im Weltraum! S. 45
CALL OF DUTY: GHOSTS
Endlich: Infinity Ward enthüllt den Multiplayer-Modus
+ neue Details zu Battlefield 4 S. 26
Die SIMS 4
Jetzt doch offline spielbar: Entwickler verrät, was sich für Sims-Fans ändert S. 42
ARMA 3
EXKLUSIV U-Boote, Taucher, Helis in riesiger Spielwelt: Bohemia nimmt Battlefield 4 ins Visier! S. 20
EXTRA Militär-Shooter-Special + CoD Ghosts Multiplayer
SHADOWRUN RETURNS
Von Fans via Kickstarter finanziert: Wie gut ist das Oldschool-Rollenspiel im Cyberpunk-Universum? S. 82
GÜNSTIGE LCD-MONITORE
Getestet: Worauf es beim Kauf preiswerter Bildschirme wirklich ankommt S. 114
PC GAMES GIBT'S AUCH ALS EXTENDED- UND DVD-AUSGABE MIT VOLLVERSION!
AUSGABE 253
9/13 | € 3,99
www.pcgames.de
Österreich € 4,50;
Schweiz sfr 7,00;
Luxemburg € 4,80
4 196213 403991 09

... und das ist auf der DVD:

VOLLVERSION auf DVD







VOLLVERSION: SUPREME COMMANDER 2

Im Echtzeitstrategiespiel *Supreme Commander 2* erlebt ihr gigantische Schlachten mit bis zu mehreren Tausend Einheiten gleichzeitig auf dem Bildschirm. Das Spiel bietet einen Kampagnen- sowie einen Mehrspielermodus und eine einzigartige Handlung. Als einer der drei geheimnisumwobenen Kommandanten strebt ihr nach globaler Vorherrschaft und schickt gewaltige Armeen zusammen mit experimentellen Kriegsmaschinen zu Land, Luft und See, was das Mächteverhältnis jederzeit aus dem Gleichgewicht bringen kann. Dass Einheiten verbessert und aufgerüstet werden können, ist ein Fest für jeden Strategen.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows XP/Vista/7, CPU mit 2,0 GHz, 1 GB RAM, Grafikkarte mit 256 MB RAM und Pixel Shader 2.0, Direct X 9, 4,4 GB Festplatten-Speicherplatz
Empfohlen: CPU mit 2,6 GHz, 2 GB RAM für Windows Vista/7, Grafikkarte mit 256 MB RAM und Pixel Shader 3.0

INTERNETAKTIVIERUNG

Zur Aktivierung des Spiels und für Mehrspieler-Partien sind eine Internetverbindung und ein Steam-Account notwendig.

FAKTEN ZUM SPIEL:

- Echtzeit-Strategie von den Machern von *Total Annihilation*
- Kampagnen-Modus mit 18 Levels
- Mehrspielermodus für bis zu acht Spieler
- Tausende Einheiten gleichzeitig auf dem Bildschirm
- Drei Fraktionen
- Spektakuläre, meterhohe Supereinheiten
- Gutes und abwechslungsreiches Missionsdesign
- Interessante Handlung
- Stark verzweigte Tech-Trees und futuristische Einheiten
- Ausgereifte Strategie-Karte
- Kämpfe mit schickem optischem Effekt-Gewitter
- Potente Super-Zoom-Funktion
- Musik und Sounds erzeugen tolle Schlachtatmosphäre

INHALT DER HEFT-DVD

VOLLVERSION
Supreme Commander 2

VIDEOS (VORSCHAU)
Arma 3

VIDEOS (MAGAZIN)
Rossis Welt: Folge 59

TOOLS
7Zip
Adobe Reader
VLC Media Player



INHALT DER 2. DVD (EXTENDED-AUSGABE)

VIDEOS (TEST)
Citadels
Saints Row 4
Shadowrun Returns
Skulls of the Shogun

VIDEOS (VORSCHAU)
Assassin's Creed 4: Black Flag – Mehrspieler

VIDEOS (MAGAZIN)
Assassin's Creed 4: Black Flag – Open World
Das Schwarze Auge: Blackguards – Hands-on
Das Schwarze Auge: Nordlandtrilogie – Schicksalsklinge
In 80 Stunden um die Welt für Assassin's Creed 4 – Teil 1
In 80 Stunden um die Welt für Assassin's Creed 4 – Teil 2
Indie Watch: Folge 3
Indie Watch: Folge 4
Meisterwerke: Total Annihilation
Saints Row 4 – Die Top 10 der kuriosbescheuerten Dinge
Vollversion: Supreme Commander 2

VIDEOS (TRAILER)
Batman: Arkham Origins
Batman: Arkham Origins – Mehrspieler
Mad Max
Total War: Rome 2 – Die Kampagne
Watch Dogs

TOOLS
7Zip
Adobe Reader
VLC Media Player



Die persönliche Seriennummer für die Vollversion von Supreme Commander 2 erhaltet ihr, indem ihr den Code auf der Codekarte (zwischen Seite 66/67) auf www.pcgames.de/codes eingebt. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

EDITORIAL

Gute Spiele, schlechte Spiele


Petra Fröhlich, Chefredakteurin

MITTWOCH | 7. August 2013
Frankreich, Ukraine, USA, Japan, Kanada, England, Schweden – als Redakteur kommt man ganz schön rum in der Welt. Aber was unsere Autorin Maria Beyer in China erlebte, hat selbst uns überrascht (und amüsiert). Mehr dazu in der Reportage ab Seite 98.

MONTAG | 12. August 2013
Lange haben wir damit gehadert, ab dieser Ausgabe machen wir Nägel mit Köpfen: Nach fast 21 Jahren stellen wir die Leseransprache in PC Games von „Sie" auf „ihr" um. Eigentlich keine große Sache, möchte man meinen. Gefühlt hätten wir das auch schon viel früher machen sollen oder können, doch die Umfragen waren stets eindeutig: Gerade langjährige Leser legten Wert darauf, gesiezt zu werden. Dies hat sich in den letzten ein, zwei Jahren allerdings radikal gewandelt. Ein möglicher Grund: Fast alle Spielehersteller verwenden auf Websites, in Foren, auf Spiele-Packungen, in der Werbung und natürlich in den Spielen selbst das persönlichere „ihr". Es fühlte sich auch für die Redaktion zunehmend schizophren an, einen Test fürs Heft in der förmlichen „Sie"-Form zu schreiben, auf www.pcgames.de aber mit „ihr" und „euch" zu arbeiten. Ende Juli haben wir dann ein weiteres Mal Tausende Abonnenten befragt und erneut war das Feedback eindeutig („nicht mehr zeitgemäß", „Spieler duzen sich doch!" usw.). Auch wenn sich der eine oder andere Artikel noch etwas ungewohnt anfühlt: Man gewöhnt sich schnell daran. Und keine Sorge: Beim redaktionellen Anspruch werden wir natürlich keine Abstriche machen.

DIENSTAG | 13. August 2013
Der Platz im Heft ist bekanntlich knapp und wertvoll – warum ihn dann für Tests mieser Spiele ver(sch)wenden? Diese Frage stellen wir uns in der Redaktionskonferenz anlässlich von *Citadels* (Seite 75) und der *Nordlandtrilogie*-Neuauflage (Seite 87). Wir entscheiden uns dann doch dafür, weil wir unsere Kaufwarnungen ausführlich begründen möchten. Immerhin werden auch für diese Titel 30 bis 40 Euro fällig – viel Geld für wenig Spiel. Mehr Spaß versprechen in diesem Monat unter anderem *Splinter Cell: Blacklist*, *The Bureau: XCOM Declassified* oder Indie-Spiele wie *Castlestorm*. Nur der angekündigte Test von *Total War: Rome 2* verschiebt sich um einen Monat: Creative Assembly will bis zur letzten Sekunde an diesem Epos feilen, ehe es am 3. September erscheint.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht
das PC-Games-Team

NEU AM KIOSK



Unsere Kollegen von PC Games Hardware beweisen mit ihrer neuesten Spezialausgabe, dass sie nicht nur den Umgang mit Mainboard, CPUs und Grafikkarten beherrschen. „Kamera im Griff", so lautet der Titel des 164 Seiten starken Magazins, das auf besonders hochwertigem Papier gedruckt wurde. Schritt für Schritt werden Grundlagen erklärt und viele Tipps verraten, wie man das Maximale aus jedem Motiv herausholt. Das PC Games Hardware Spezial gibt's ab sofort in gut sortierten Zeitschriftenläden. Bonbon für PC-Games-Abonnenten: Wer unter shop.pcgames.de bestellt und seine Abonummer angibt, zahlt keine Versandkosten.

SO ERREICHT IHR UNS:



Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

INHALT 09/13







AKTUELLES



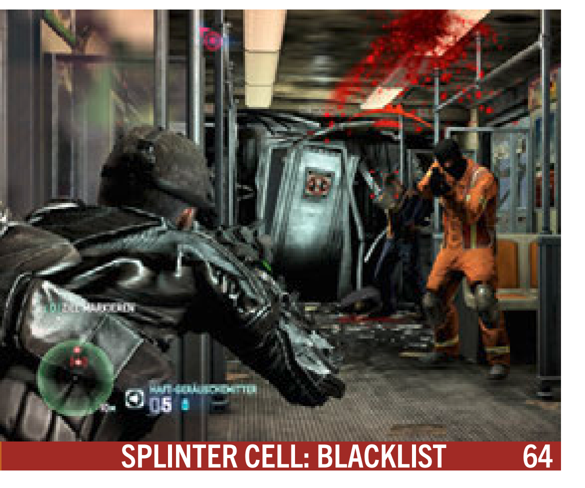
Mirror's Edge 2

HARDWARE



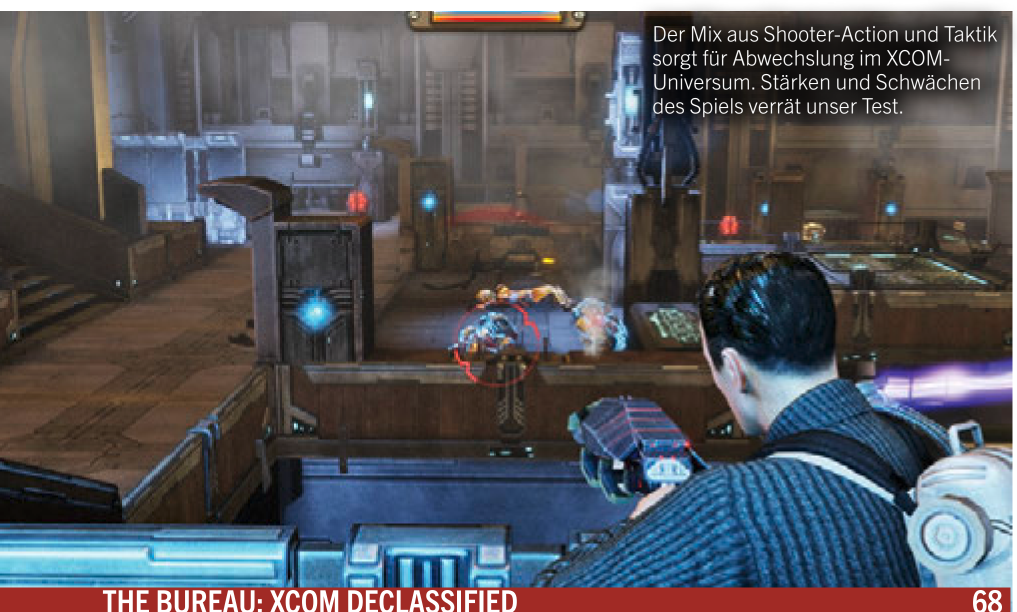
MAGAZIN

SERVICE


SPLINTER CELL: BLACKLIST 64


SHADOWRUN RETURNS 82


FF XIV: A REALM REBORN 54


Der Mix aus Shooter-Action und Taktik sorgt für Abwechslung im XCOM-Universum. Stärken und Schwächen des Spiels verrät unser Test.

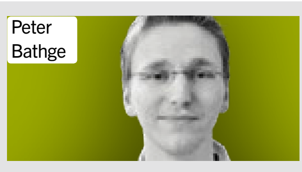
THE BUREAU: XCOM DECLASSIFIED 68

TEST

VORSCHAU

VORTEST

SPIELE IN DIESER AUSGABE



„Nur die wenigsten Spiele regen zum Nachdenken an. Schade!“

In den letzten 30 Jahren haben Videospiele eine beachtliche Wandlung durchgemacht. Ihre Grafik kratzt immer mehr am Fotorealismus, ihre Geschichten sind komplexer geworden und ihre Figuren glaubhafter. Aber die wenigsten Spiele schaffen es, dass ich mich auch fernab des PCs gedanklich mit ihnen beschäftige, mein Handeln im Spiel hinterfrage und rechtfertige, mir Gedanken mache über die Moral meiner Aktionen. *Papers, Please* (www.papersplea.se) ist so ein Spiel. Die ungewöhnliche Grenzkontroll-Simulation ist sich nicht zu schade, den Spielspaß einer politischen Botschaft hintenanzustellen. Der dröge Alltag eines Beamten dient als Vehikel, um mir vorzuführen, zu welch grausamen Akten ein jeder fähig ist, wenn blinder Gehorsam und menschliches Elend zusammenkommen. Es ist bezeichnend, dass hinter diesem fesselnden Konzept kein großer Publisher steht, sondern ein einzelner Indie-Entwickler. Bitte mehr von solch tiefsinniger Nervennahrung!

HORN DES MONATS*
WOLFGANG FISCHER



Auf der letzten Seite dieser Ausgabe kündigte Redaktionsleiter Fischer übermütig einen Test zu *Rome 2* an, das angeblich von den Entwicklern „Creative Labs“ stammt. Leider ist Creative Labs der Name eines bekannten Hardware-Herstellers – das *Total War*-Entwicklerteam heißt jedoch Creative Assembly. Kreativer Fehler, lieber Wolfgang! Ist uns glatt ein Horn wert.

* Ex-Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu *All Star Strip Poker* schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln.“

GRAND THEFT AUTO 5

Treffpunkt Los Santos

„*Grand Theft Auto Online* nimmt die fundamentalen Konzepte von *GTA 5* – Freiheit, Aktivitäten in der Umgebung und missionsbasiertes Gameplay – und macht sie für mehrere Spieler in einer unglaublich detaillierten und belebten Online-Welt verfügbar“, schreibt Rockstar Games in der Ankündigungsmitteilung zu *Grand Theft Online*. Was nach einem komplett neuen Spiel klingt, ist aber lediglich der Online-Modus des im September für Konsolen erscheinenden Gangster-Epos *GTA 5*. Der wird wohl so gewaltig ausfallen, dass laut den Machern ein eigenständiger Name vonnöten ist. Bis zu 16 Spieler gleichzeitig werden sich in Hunderte Missionen stürzen können. Die Aufgaben sollen aber nicht nur von den Entwicklern selbst stammen, sondern werden auch von der Community beigesteuert. Per mitgeliefertem Editor lassen sich beispielsweise Fahrzeug-Rennen und Deathmatch-Areale erstellen. Wer Inhalte kreiert hat, kann diese anschließend über den sogenannten Social Club mit anderen Spielern teilen.

Abseits von actiongeladenen Aufträgen, in denen man etwa Geldtransporter ausraubt, ruht man sich beispielsweise im eigenen Appartement aus oder lädt Freunde zum gemeinsamen Abhängen ein. Über den Flachbild-TV in der eigenen Bude kann man sogar die typischen *GTA*-Fernsehserien anschauen. Die Wohnung muss man übrigens zuvor kaufen – also eifrig Missionen erledigen und möglichst viel Geld verdienen! Wer kein eigenes Haus hat, kann sich stattdessen mit seinen Freunden auch in zig Minispielen wie Golf und Tennis austoben.

Grand Theft Auto Online wird nicht separat im Handel angeboten, sondern liegt jedem Exemplar von *GTA 5* bei. Das Spiel ist immer noch nicht für den PC angekündigt, aber wird höchstwahrscheinlich einige Monate nach den Konsolenversionen für Windows-Rechner kommen. ❑

Info: www.rockstar.com

Um Geld zu verdienen, muss man Missionen erledigen. In denen dürfte es an Explosionen nicht fehlen.

Matti meint:
Der Online-Modus von *GTA 4* machte bereits richtig Laune, hatte aber insgesamt etwas zu wenig zu bieten. Da nun die Community auch selbst erstellte Missionen beisteuern darf, bin ich guter Dinge, dass *Grand Theft Auto Online* mich für mehrere Monate beschäftigen wird – und wenn alles gut geht, auch auf dem PC.



In den Deathmatch-Partien kommt das hochgelobte Kampfsystem von *Max Payne 3* zum Zuge.



Skydiving gehört zu den aufregendsten Freizeitbeschäftigungen im Hauptspiel – im Mehrspielermodus höchstwahrscheinlich auch.



Wenn man mal keine beinharten Aufträge erledigt, kann man sich mit seinen Freunden zum Plaudern treffen.



Wettrennen mit Wasser-Scootern sollen im Online-Modus auch dabei sein.

PC-GAMES-LESERCHARTS

Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf unserer Website www.pcgames.de könnt ihr jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	Battlefield 3	Electronic Arts	Test in 12/11	Wertung: 94
2	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Bethesda	Test in 12/11	Wertung: 91
3	Minecraft	Mojang	Test in 01/12	Wertung: –
4	Far Cry 3	Ubisoft	Test in 12/12	Wertung: 86
5	Assassin's Creed 3	Ubisoft	Test in 01/13	Wertung: 88
6	Tomb Raider	Square Enix	Test in 04/13	Wertung: 86
7	Borderlands 2	2K Games	Test in 10/12	Wertung: 86
8	Mass Effect 3	Electronic Arts	Test in 04/12	Wertung: 90
9	Diablo 3	Blizzard	Test in 06/12	Wertung: 91
10	Bioshock Infinite	2K Games	Test in 04/13	Wertung: 91

BIOSHOCK INFINITE: BURIAL AT SEA

Überraschende Rückkehr nach Rapture

Mit *Burial at Sea* haben 2K Games und Irrational Games eine aufwendige, zweiteilige Story-Erweiterung zu *Bioshock Infinite* angekündigt. Die beiden Episoden erzählen eine alternative Geschichte im *Bioshock*-Universum – und die spielt wieder in der spektakulären Unterwasserstadt Rapture, dem Schauplatz der ersten beiden Teile. Diesmal erlebt der Spieler allerdings eine Film-noir-Handlung, die vor den Ereignissen des ersten *Bioshock* angesiedelt ist. Das bedeutet, erstmals kann man Rapture noch vor seinem Untergang erleben. Die Entwickler versprechen überwiegend neue Umgebungen, alte Levels sollen kaum wiederverwertet werden. In der ersten Episode ist erneut Booker DeWitt die Hauptfigur, in der zweiten hingegen wird man erstmals Elizabeth steuern, die hier eine abgeänderte Rolle hat: In einem Trailer ist sie als lasziv rauchende Femme fatale zu sehen, die ihre Zigarette an DeWitts brennenden Finger entzündet. Spielerisch soll *Burial at Sea* einen Mix aus den besten Elementen der alten *Bioshock*-Titel und *Bioshock Infinite* bieten.

Beide *Burial at Sea*-Erweiterungen sind Teil des *Bioshock Infinite Season Pass* (ca. 20 Euro), zu dem auch der frisch erhältliche *Clash in the Clouds*-DLC zählt. Die genauen Releasetermine für die neuen Rapture-Episoden stehen noch nicht fest, allerdings sollen spätestens im März 2014 alle drei DLCs auch zum Einzelkauf erhältlich sein. ❑

Info: http://store.steampowered.com/app/214933


In *Burial at Sea Episode 2* spielt man erstmals Elizabeth selbst. Ihre Vorgehensweise soll strategischer sein als die von DeWitt.


Spannend: *Burial at Sea* ist vor dem Untergang von Rapture angesiedelt, so erlebt man die Unterwasserstadt erstmals in ihrer Blütezeit.

MIRROR'S EDGE 2

Schneller, brutaler, offener


Anders als der durchgestylte Vorgänger setzt *Mirror's Edge 2* auf eine offene Spielwelt.

▶ Der Nachfolger soll deutlich mehr Kampfsport-Action bieten als der erste Teil.

Beim Besuch der schwedischen Entwickler von DICE im Rahmen eines exklusiven *Battlefield 4*-Termins erfuhren wir Neues zum Nachfolger von *Mirror's Edge*. „Der zweite Teil wird deutlich physischer als der Vorgänger. Faith geht ihre Gegner aggressiver und mit einer speziellen Kombination aus Kampfsport und Akrobatik an", sagt General Manager Karl-Magnus Troedsson. „Das ist auch einer der Gründe, warum Fans so lange auf ein neues Spiel dieser Kultmarke warten mussten. Wir gehen dieses Mal neue Wege, setzen auf eine offene Welt und siedeln die Geschichte vor dem ersten *Mirror's Edge* an". Interessanterweise spricht DICE auch nicht von einem direkten Vorgänger, sondern benutzt des Öfteren das Wort Reboot. „Wir wollen die Stärken ausbauen, diesen starken und einzigartigen Parkour-Stil. Wir behalten die Schnelligkeit bei, erweitern das Gameplay aber um neue Faktoren." Wann das Spiel kommt, darüber wollte DICE jedoch noch nichts verraten. ❑

Info: http://dice.se

VIDEO GAMES LIVE 3

Tallarico sammelt für Konzert

Das weltweit tourende Konzert-Event *Video Games Live* ist zurück – zumindest, wenn es nach dem Wunsch von Initiator und Soundtrack-Legende Tommy Tallarico (*MDK*) geht. Der hat für die dritte Auflage erstmals eine Kickstarter-Kampagne ins Leben gerufen. „Die Realität da draußen ist, dass Musik-Labels nicht glauben, dass Spieler bereit sind, für Videospielmusik zu bezahlen", erläutert Tallarico. Bereits in der Vergangenheit habe man einen Großteil aus eigener Tasche finanzieren müssen. Um weiterhin hohe Qualität und niedrige Eintrittspreise zu gewährleisten sowie ein neues Album zu finanzieren, setzen die Macher ein Ziel von mindestens 250.000 US-Dollar. Falls mehr zusammenkommt, ist unter anderem ein Konzertfilm in Spielfilmlänge geplant. Die Musiker wollen diesmal auch weniger bekannte Titel in die Setlist packen. ❑


QR-Code mit Smartphone oder Tablet abscannen, um weitere Infos zu Video Games Live zu erhalten.

Info: http://pcgames.de/VGLive3


Das erste *Video Games Live*-Konzert wurde 2005 in Los Angeles aufgeführt.


Spiele-Komponist und Konzert-Mitveranstalter Tommy Tallarico greift auch selbst zum Instrument.

EVERQUEST NEXT

Zerstörungswut erwünscht

Ein Online-Rollenspiel, das vieles anders macht? Das hat Sony Online Entertainment mit dem Free2Play-MMORPG *Everquest Next* vor. Frei definierbare Klassen und Spielerentscheidungen, die sich auf die Story auswirken, das kennt man inzwischen ja schon aus anderen Genre-Vertretern. *Everquest Next* soll aber einen Schritt weiter gehen. Klassenfertigkeiten lassen sich nach eigenen Vorstellungen mischen, Spielerentscheidungen gelten nicht nur für den eigenen Charakter, sondern beeinflussen die ganze Spielwelt. Dazu kommt die komplett zerstörbare Umgebung, mit dauerhaften Folgen. Wer beim Kämpfen die Erde buchstäblich aufwühlt, erhält dadurch Zugang zur Unterwelt, die sich durch ganz Norrath zieht. Stadtmauern lassen sich bleibend zerstören, es sei denn, andere Spieler bauen sie wieder auf. Das klingt nach regelrechtem Chaos für die Spielwelt und wir sind gespannt, wie die Entwickler dies steuern wollen. Technisch setzt *Everquest Next* auf Voxelgrafik im Comicstil, das Figurendesign erinnert dabei mitunter stark an *World of Warcraft*. Auf der offiziellen Webseite zum Spiel ist die Anmeldung für die Beta-Phase gestartet. Laut Sony wird es kein Region Lock geben, sprich die Spieler haben die Wahl, ob sie auf amerikanischen oder europäischen Servern spielen möchten. Release: 2014. ❑

Info: www.everquestnext.com



Die zerstörbare Umgebung in *Everquest Next* erlaubt Zugang zu einer kompletten Unterwelt, die der Spieler entdecken kann.

▶ Das Spielsystem erlaubt, Professionen und Fertigkeiten unterschiedlicher Klassen für einen Charakter zu kombinieren.

KURZMELDUNGEN

PANZER GENERAL IN NEUEM GEWAND: ONLINE UND FREE TO PLAY
Blue Byte entwickelt eine F2P Online-Neuauflage des Rundenstrategie-Klassikers *Panzer General*. Das ursprüngliche Konzept wurde modifiziert, so verfügen Spieler über ein Kartendeck, mit welchem komplexe taktische Manöver ausgeführt werden.

MOBA MIT FRODO UND SAURON
Der 2012 für Konsolen veröffentlichte *Dota*-Klon *Wächter von Mittelerde* erscheint am 29. August auch für den PC. Anders als die Konkurrenz setzt Publisher Warner Bros. Interactive nicht auf ein Free2Play-Konzept: Die Basisversion kostet 19 Euro, das Komplettpaket mit allen 36 Helden sogar 74 Euro!

NACHFOLGER ZU TOTAL ANNIHILATION UND MASTER OF ORION?
Wargaming.net, das Studio hinter dem Free2Play-Hit *World of Tanks*, hat Atari die brachliegenden Lizenzen zu *Total Annihilation* (siehe Meisterwerke auf Seite 108) und *Master of Orion* abgekauft. Schöner „Zufall“: *Total Annihilation*-Erfinder Chris Taylor arbeitet seit einigen Monaten für Wargaming.net.

NEUES VON DEN FEAR-MACHERN
Betrayer ist ein Action-Adventure aus der Ego-Perspektive mit ungewöhnlicher Optik: Das komplette Spiel kommt in Schwarz-Weiß daher. Der Spieler erforscht eine von spanischen Konquistadoren überlaufene Insel Anfang des 16. Jahrhunderts. Derzeit befindet sich *Betrayer* noch im Alpha-Test, ist aber bereits als Early-Access-Version über Steam verfügbar. Die Entwickler sind ehemalige Monolith-Mitarbeiter, die an den Ego-Shootern *FEAR* und *No One Lives Forever* mitgearbeitet haben.

GEWINNSPIEL | Riddick



Der neue Vin-Diesel-Blockbuster

Von seinen eigenen Leuten verraten und zum Sterben zurückgelassen findet sich Riddick (Vin Diesel) auf einem von der Sonne verbrannten Planeten wieder, auf dem jegliches Leben erloschen zu sein scheint. Doch schon bald muss er sich gegen aggressive Aliens zur Wehr setzen, die ihn unerbittlich attackieren. Um der aussichtslosen Lage zu entkommen, sendet Riddick ein Notsignal – mit zweifelhaftem Erfolg: zwei Schiffe landen auf dem Planeten und eröffnen die Jagd auf ihn. Das eine transportiert eine ganz neue Art von brutalen Kopfgeldjägern. Das andere wird von einem Mann aus Riddicks Vergangenheit angeführt, dessen Mission eine sehr persönliche ist. Doch Riddick, der stärker und gefährlicher geworden ist, als er jemals war, hat seine Feinde genau da, wo er sie sich wünscht. Und wird vom Gejagten zum gnadenlosen Jäger …

Ab 19.09. im Kino: www.riddick-derfilm.de

Wer bei unserem Gewinnspiel mitmachen möchte, muss lediglich folgende Frage beantworten: Mit welchem rasanten Film gelang Vin Diesel der Durchbruch?

A) Taxi Driver
B) Need for Speed
C) The Fast and the Furious

Ihr kennt die Antwort? Prima! Füllt einfach das Formular auf unserer Gewinnspielseite aus – und schon seid ihr im Lostopf!
www.pcgames.de/gewinnspiele



Und das könnt ihr gewinnen:

Gewinnt mit dem brandneuen „Concept E 450 Digital“ von Teufel eine der weltweit stärksten 5.1-Multimedia-Komplettanlagen für Konsole, Film & PC. Der 300-mm-Downfire-Subwoofer mit 700-Watt-Maximalleistung, einer unteren Grenzfrequenz von tiefschwarzen 32 Hz und einem maximalen Schalldruck von 113 dB erzeugt zusammen mit den 5 leistungsstarken 2-Weg-Satelliten-Lautsprechern ein Gefühl von „Mittendrin statt nur dabei“! Durch das im Set enthaltene externe Steuergerät Decoderstation 5 ist das System sofort startklar: Geräte anschließen und Teufel-Sound genießen!

Teilnahmebedingungen:
Teilnahmeberechtigt sind alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird. Teilnahmeschluss: 30. September 2013.

Das PC-Games-Team-Tagebuch

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Doppelseite.

Stefan auf Achse

Lange haben wir gewartet. Jetzt durfte Stefan endlich die Entwickler von *X Rebirth* besuchen und das komplexe Weltraumspiel anschauen. Ausserdem jettete er in die Tschechei, um mit den Machern der Militärsimulation *Arma 3* zu plaudern.



Zwei Männer, ein Bart.



Sieger beim Finde-das-Nintendo-Spiel!

Bloss kein Futterneid

Im August widmete sich die Hessen-Fraktion in der Redaktionsküche heimatlichen Spezialitäten. Den handgemachten Handkäs mit Musik von Stefan betitelte sie mit "köstlich". Bei Kollegen sorgte die Speise hingegen für eher angewiderte Gesichter.



So ein Käse!







Geleakte Screenshots zeigen den Klamotten-DLC "Games-Redakteur".

Ein Bild von einem Mann

Matti schaute sich im kanadischen Montreal *Batman: Arkham Origins* an und wurde kurz nach diesem Foto von der Security abgeführt, weil er die Firmenwand mit nicht jugendfreien Graffiti bekritzelte. So wurde es uns zumindest von Informanten aus redakteursnahen Kreisen berichtet.


Montag ist kein Schontag!
Lasst euch von den Bildern nicht täuschen. Der 208. Podcast war trotzdem alles andere als einschläfernd, nämlich eher spannend. Vor allem dank heisser Themen wie Arma 3, X Rebirth, Guacamelee und Everquest Next.
Premiere: Torstens Podcast-Einstand.
Yoga-Diplom: Peter B.
PC-Games-Podcast 208:
Einfach QR-Code mit Smartphone oder Tablet abfotografieren (benötigt ggf. QR-Reader-App).
Wochenenden sind echt toll – bis es Montagmorgen ist! Dann steigt der Kaffeeverbrauch auf 3 Liter pro Person.

Spiele und Termine

In unserer Übersicht findet ihr die wichtigsten Spiele und Termine, auf die ihr euch in den kommenden Monaten freuen dürft (Änderungen vorbehalten).

Legende: ▶ Terminänderung
▶ Test in dieser Ausgabe
▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	Spiel	Genre	Publisher	Termin
▶	Age of Wonders 3	Rundenstrategie	Nicht bekannt	1. Quartal 2014
Seite 20	Arma 3	Militärsimulation	Morphicon	12. September 2013
	Assassin's Creed 4: Black Flag	Action-Adventure	Ubisoft	November 2013
	Baphomets Fluch: Der Sündenfall	Adventure	Revolution	2013
Seite 34	Batman: Arkham Origins	Action	Warner Bros. Inter.	25. Oktober 2013
Seite 28	Battlefield 4	Ego-Shooter	Electronic Arts	29. Oktober 2013
▶	Blackguards	Rollenspiel	Daedalic	19. November 2013
	Broken Age	Adventure	Double Fine	Januar 2014
Seite 26	Call of Duty: Ghosts	Ego-Shooter	Activision	5. November 2013
Seite 80	Castlestorm	Action/Strategie	Zen Studios	29. Juli 2013
Seite 78	Castlevania: Lords of Shadow – Ultimate Edition	Action-Adventure	Konami	27. August 2013
	Castlevania: Lords of Shadow 2	Action-Adventure	Konami	4. Quartal 2013
▶	Chaos Chronicles	Rollenspiel	Bitcomposer Games	Nicht bekannt
Seite 74	Citadels	Echtzeitstrategie	Bitcomposer Games	26. Juli 2013
	Command & Conquer	Echtzeitstrategie	Electronic Arts	2013
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	2014
	Dark Souls 2	Rollenspiel	Namco Bandai	März 2014
▶	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Kalypso Media	Oktober 2013
Seite 88	Das Schwarze Auge: Memoria	Adventure	Deep Silver	30. August 2013
Seite 86	Das Schwarze Auge: Nordlandtrilogie – Schicksalsklinge	Rollenspiel	UIG Entertainment	30. Juli 2013
Seite 42	Die Sims 4	Simulation	Electronic Arts	2014
Seite 76	Divinity: Dragon Commander	Strategie	Daedalic	6. August 2013
	Divinity: Original Sin	Rollenspiel	Daedalic	November 2013
	Dragon Age: Inquisition	Rollenspiel	Electronic Arts	4. Quartal 2014
	Dreamfall Chapters: The Longest Journey	Adventure	Red Thread Games	November 2014
	Dying Light	Action	Warner Bros. Inter.	2014
	Elite: Dangerous	Weltraum-Action	Frontier Developments	März 2014
	End of Nations	MOBA	Trion Worlds	Nicht bekannt
	Everquest Next	Online-Rollenspiel	Sony Online Entertainment	2014
▶	F1 2013	Rennspiel	Codemasters	8. Oktober 2013
	FIFA 14	Sport	Electronic Arts	4. Quartal 2013
Seite 54	Final Fantasy XIV Online: A Realm Reborn	Online-Rollenspiel	Square Enix	27. August 2013
	Fortnite	Action	Nicht bekannt	2013
	Fußball Manager 14	Manager-Simulation	Electronic Arts	4. Quartal 2013
	Geheimakte Sam Peters	Adventure	Deep Silver	27. September 2013
	Goodbye Deponia	Adventure	Daedalic	3. Quartal 2013
	Grand Theft Auto 5	Action-Adventure	Rockstar Games	Nicht bekannt
	Grim Dawn	Action-Rollenspiel	Crate Entertainment	2013
	Hawken	Ego-Shooter	Meteor Entertainment	2013
	Hearthstone: Heroes of Warcraft	Strategie	Activision Blizzard	2013
	Jagged Alliance: Flashback	Rundentaktik	Full Control	4. Quartal 2014
	Lego Marvel Super Heroes	Action-Adventure	Warner Bros. Inter.	3. Quartal 2013
Seite 38	Lords of the Fallen	Action-Rollenspiel	City Interactive	2014
▶	Lost Planet 3	Action	Capcom	30. August 2013
	Mad Max	Action	Warner Bros. Inter.	2014
	Massive Chalice	Rundentaktik	Double Fine	3. Quartal 2014

	Spiel	Genre	Publisher	Termin
	Mechwarrior Online	Action	Piranha Games	17. September 2013
	Metal Gear Solid: Revengeance	Action	Konami	Nicht bekannt
	Might & Magic X: Legacy	Rollenspiel	Ubisoft	2014
	Mirror's Edge 2	Action-Adventure	Electronic Arts	Nicht bekannt
	Murdered: Soul Suspect	Adventure	Square Enix	1. Quartal 2014
	Need for Speed: Rivals	Rennspiel	Electronic Arts	19. November 2013
▶	PES 2014: Pro Evolution Soccer	Sport	Konami	24. September 2013
	Planetary Annihilation	Echtzeitstrategie	Uber Entertainment	Dezember 2013
	Plants vs. Zombies 2: It's About Time	Strategie	Electronic Arts	Nicht bekannt
	Plants vs. Zombies: Garden Warfare	Action	Electronic Arts	1. Quartal 2014
	Project Eternity	Rollenspiel	Obsidian Entertainment	2. Quartal 2014
▶	Rayman Legends	Jump & Run	Ubisoft	29. August 2013
Seite 50	Rise of Venice	Wirtschafts-simulation	Kalypso Media	Oktober 2013
	Sacred 3	Action-Rollenspiel	Deep Silver	2013
Seite 60	Saints Row 4	Action	Deep Silver	23. August 2013
Seite 82	Shadowrun Returns	Rollenspiel	Harebrained Schemes	25. Juli 2013
	Sherlock Holmes: Crimes and Punishments	Adventure	Deep Silver	4. Quartal 2013
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues	Rollenspiel	Portalarium	Oktober 2014
Seite 48	S.K.I.L.L. Special Forces 2	Ego-Shooter	Gameforge	3. Quartal 2013
Seite 72	Skulls of the Shogun	Rundentaktik	17-Bit	29. Juli 2013
	South Park: Der Stab der Wahrheit	Rollenspiel	Ubisoft	4. Quartal 2013
Seite 64	Splinter Cell: Blacklist	Action	Ubisoft	22. August 2013
	Star Citizen	Weltraum-Action	Nicht bekannt	2014
▶	Star Wars: Battlefront	Ego-Shooter	Electronic Arts	2015
	State of Decay	Action	Microsoft Studios	4. Quartal 2013
	Strider	Action	Capcom	1. Quartal 2014
	Stronghold Crusader 2	Echtzeitstrategie	Firefly	2014
	The Banner Saga	Rundentaktik	Stoic Studio	2013
Seite 68	The Bureau: XCOM Declassified	Taktik-Shooter	2K Games	23. August 2013
	The Crew	Rennspiel	Ubisoft	1. Quartal 2014
	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	Bethesda	1. Quartal 2014
	The Evil Within	Action-Adventure	Bethesda	2014
	The Mighty Quest for Epic Loot	Action-Rollenspiel	Ubisoft	2013
	The Walking Dead: Season 2	Adventure	Telltale	4. Quartal 2013
	The Witcher 3: Wilde Jagd	Rollenspiel	CD Projekt	2014
	The Wolf Among Us	Adventure	Telltale	3. Quartal 2013
	Thief	Action-Adventure	Square Enix	2014
	Titanfall	Ego-Shooter	Electronic Arts	1. Quartal 2014
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	Inxile Entertainment	2015
	Total War: Rome 2	Strategie	Sega	3. September 2013
	Warface	Ego-Shooter	Crytek	2013
▶	Wasteland 2	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Nicht bekannt
▶	Watch Dogs	Action-Adventure	Ubisoft	21. November 2013
▶	Wolfenstein: The New Order	Ego-Shooter	Bethesda	2014
Seite 44	X Rebirth	Weltraumsimulation	Deep Silver	15. November 2013
Seite 52	XCOM: Enemy Within	Rundentaktik	2K Games	12. November 2013

XBOX ONE

LIMITIERTE DAY ONE EDITION SICHERN!

» JETZT VORBESTELLEN

Kinect-Sensor

Blu-ray Laufwerk

500 GB Festplatte

Inkl. T-Shirt & Blu-ray

ONE LOVE

Blu-ray Disc™

499,-

Die Day One Edition enthält einen limitierten Controller mit Day One Prägung, Day One Achievements, eine schwarze Premium Verpackung, ein T-Shirt und die Blu-ray „Der Hobbit: Eine unerwartete Reise". Art. Nr.: 171 1626

Bei Vorbestellung muss eine Anzahlung geleistet werden. Die Höhe erfahren Sie in Ihrem Saturn Markt. Verrechnung der Anzahlung erfolgt gegen Vorlage des Kaufbelegs bei Warenabholung. Die Abgabe der Xbox One erfolgt zum aktuell gültigen Tagespreis. Voraussichtlicher Erscheinungstermin: November 2013

KEINE MITNAHMEGARANTIE. ANGEBOT GILT NUR, SOLANGE DER VORRAT REICHT.

Angebote gültig ab 28.08.2013. Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten.

ÜBER 151x IN DEUTSCHLAND

Alle Informationen zu Identität und Anschrift Ihres Marktes finden Sie unter www.saturn.de/saturnvorort oder unter 0841-634-2000

Besuchen Sie uns auch auf:

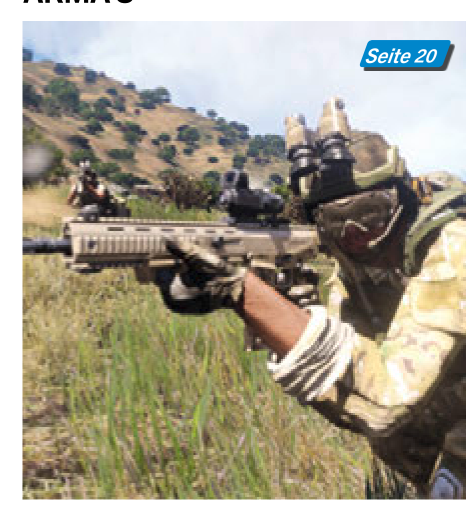




VORSCHAU 09/13

INHALT

ACTION
ARMA 3



Bei einem exklusiven Studiobesuch ließ sich Stefan Weiß von Entwickler Bohemia Interactive in die Pläne für dessen in der Beta befindlichen Militär-Simulation einweihen.

ACTION
BATMAN: ARKHAM ORIGINS



Verbrecher fürchten ihn, Spieler lieben ihn: Fledermausheld Batman haut diesmal im Prequel zum Vorgänger *Arkham Asylum* Bösewichte kurz und klein. Matti Sandqvist hat Probe gespielt.

MOST WANTED

Ihr habt gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 12.08.13)

1. **GRAND THEFT AUTO 5**
Action-Adventure | 2K Games
Termin: Nicht bekannt
2. **BATTLEFIELD 4**
Ego-Shooter | Electronic Arts
Termin: 29. Oktober 2013
3. **WATCH DOGS**
Action-Adventure | Ubisoft
Termin: 21. November 2013
4. **STAR WARS: BATTLEFRONT**
Ego-Shooter | Electronic Arts
Termin: 2015
5. **ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG**
Action-Adventure | Ubisoft
Termin: November 2013
6. **MIRROR'S EDGE 2**
Action-Adventure | Electronic Arts
Termin: Nicht bekannt
7. **TOTAL WAR: ROME 2**
Strategie | Sega
Termin: 3. September 2013
8. **THE WITCHER 3: WILDE JAGD**
Rollenspiel | CD Projekt
Termin: 2014
9. **THE ELDER SCROLLS ONLINE**
Online-Rollenspiel | Bethesda
Termin: 1. Quartal 2014
10. **BATMAN: ARKHAM ORIGINS**
Action-Adventure | Warner Bros.
Termin: 25. Oktober 2013

NUR IN PC GAMES: UNSER VORTEST

Bei Testversionen, die ganz knapp vor Redaktionsschluss bei uns eintreffen und somit nicht mehr seriös zu bewerten sind, verwenden wir ein spezielles Artikelformat: den PC-Games-Vortest! Dieser bietet euch deutlich mehr wertende Elemente als eine übliche Vorschau. Welche das im Einzelnen sind, erklären wir euch hier:

Einschätzungsgrundlage
Transparent und ehrlich: Welche Version des Spiels konnten wir wie lange antesten? Diese Frage beantworten wir in diesem roten Balken oben im Meinungskasten.

Positives & Negatives
Welche Probleme hatte die von uns gespielte Fassung (noch)? Welche Dinge waren bereits klasse gemacht? Das lest ihr im Bereich „Hoffnungen & Befürchtungen".

Spielspaß-Prognose
Statt einer finalen Zahl geben wir einen Bereich an, in dem die Wertung tendenziell landen wird. Die Genauigkeit hängt dabei von der Testzeit und der Version ab: Je mehr wir über den jeweiligen Titel wissen, desto enger lässt sich die Wertung eingrenzen.

„Enthält mehr Rollenspiel als manch anderes so bezeichnete Produkt" *Stefan Weiß*

WAS HABEN WIR GESPIELT? Als Grundlage für diesen Artikel stand uns eine mit „Beta" betitelte Version zur Verfügung. Mehrere Tage haben wir damit verschiedene **Sims**-Charaktere ausprobiert und möglichst viele Inhalte angespielt.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN
+ Die neuen, rollenspielartigen Features bieten viel Abwechslung und erlauben unterschiedliche Lösungswege.
+ Die strategische und die diplomatische Komponente sorgen für mehr Spieltiefe als in den vorigen *Sims*-Spielen.
+ Die ordentliche Anzahl an Szenarien bietet langen Spielspaß.
− Hartgesottene **Sims**-Fans müssen auf etliche Sims-Bedürfnisse verzichten.
− Gebäude lassen sich zwar noch einrichten, gebaut wird jedoch auf Knopfdruck.
− Die recht komplexe Mischung und die Menüvielfalt überfordern Einsteiger.

WERTUNGSTENDENZ 0 **80-85** 100

„So, du elender Lump, ab mit dir an den Pranger, damit ich dich mit Eiern und Tomaten bewerfen kann! Die Steuern könnte ich auch mal wieder erhöhen und nach dem fetten Wildschweinbraten heute Abend lade ich mir die dralle Schmiedin auf ein Techtelmechtel ein!" Ja, das Leben als mittelalterlicher Burgherr hat seine Reize – zumindest in *Die Sims: Mittelalter*. Ich bin überrascht, wie gut das *Sims*-Prinzip im Burgensetting funktioniert, und die neuen Rollenspielelemente gefallen mir gut. Das auf Quests und Heldenfiguren basierende Spielsystem macht richtig Spaß, ist abwechslungsreich und motivierend. *Sims*-Puristen werden wahrscheinlich trotzdem die Stirn runzeln, gibt es doch kaum mehr Grundbedürfnisse zu managen, und akribische Häuslebauer gucken in die Röhre, da man sich lediglich als Raumgestalter austoben darf.

AUF DVD
• Video zum Spiel

Nahzukunft und Prototyp-Kriegsgerät: *Arma 3* versetzt den Spieler in ein authentisch wirkendes Militärsetting. Bei unserem Studiobesuch bekamen wir einen tiefen Einblick ins Gameplay.

Arma 3

Von: Stefan Weiß

Hightech-Kriegsspiel in einem riesigen Sandkasten. Wir haben uns das Spektakel angeschaut.

Es herrscht sonnig-heißes Urlaubswetter, als wir im tschechischen Örtchen Mníšek pod Brdy (von den Einheimischen kurz Mischek genannt) bei Bohemia Interactive anklopfen. Im Inneren des Studios geht es ebenfalls heiß her. Das liegt jedoch nicht an der Witterung, vielmehr ist man mit Hochdruck dabei, die Militärsimulation *Arma 3* für den Release vorzubereiten. Anhand einer gut eineinhalbstündigen Präsentation bekamen wir einen Einblick in den aktuellen Entwicklungsstand.

Fiktiver Krieg mit Urlaubsflair

Spieldesigner Karel Morický liefert uns zu Beginn einen Überblick zum grundsätzlichen Gameplay von *Arma 3*. Der Spielkfokus liegt wie bei den Vorgängern auf Gefechten mit taktisch agierender Infanterie, organisiert in Squads und unterstützt von Fahrzeugen. Das Nahzukunftssetting (*Arma 3* spielt im Jahre 2035) erlaubt den Entwicklern kreative Freiheit, was die mögliche politische Situation in der Welt anbelangt und im Hinblick darauf, auf welches Arsenal die Armeen Zugriff haben. Die Einheiten basieren auf bereits existierendem, modernem Kriegsgerät, das fürs Spiel weiterentwickelt wurde. Auf dem Bildschirm sehen wir einen Soldaten in ein Strider-Fahrzeug einsteigen. Die Form des Modells wirkt wie ein überarbeiteter Fennek-Aufklärer. Wie von Bohemia gewohnt, bestechen die Fahrzeuge mit vielen Details. Im Inneren des Strider-Fahrzeugs blicken wir zum Beispiel auf ein beleuchtetes, voll funktionsfähiges Cockpit samt Bedienungselementen.

Kriegsschauplatz in *Arma 3* ist die mediterran gestaltete Insel Altis. Deren riesige Spielfläche von 270 km² erlaubt abwechslungsreiche Landschaften: Wälder, Wüsten, Salzseen, Schluchten, weite Täler. Das Mapmaking startete vor fast drei Jahren. Grundsätzlich basiert die Geometrie von Altis auf realen Satellitendaten. Morický erklärt dazu: „Wir haben nicht von vorn-



Tiefste Gangart für Infanteristen ist Pflicht. Nur so bleibt man lange genug am Leben.



Die fiktive Armee namens CSAT hat mit dem T-100 einen mächtigen Panzer im Fuhrpark.

SANDBOX: DAS IST DRIN

Der Fokus bei *Arma 3* liege ganz klar auf dem Sandbox-Charakter des Spiels, so die Entwickler. Diese Inhalte sind bei der Veröffentlichung im Spiel drin:



▲ Mehrspieler-Szenarien: Bislang sind neun unterschiedliche Settings bekannt. Auf dem Programm stehen etwa die Flucht von Altis und Stratis. In zwei Seize-Missionen dreht sich alles um Sektoreneroberung, während ihr im Headhunter-Szenario feindliche Offiziere ausschaltet. Zwei Verteidigungsszenarien, eine Panzerschlacht und eine Combined-Arms-Schlacht runden die Sache ab.

COUNTDOWN **TO LAUNCH**

Auf der offiziellen Webseite zu Arma 3 geben die Entwickler einen Überblick, welche Inhalte ihr beim Release des Spiels erwarten dürft. (Quelle: www.arma3.com/launch-countdown)





Showcase-Missionen: Für Einzelspieler stehen euch zwölf verschiedene Szenarien zur Verfügung, die euch mit allen Fraktionen, Einheiten und Fahrzeugen im Spiel vertraut machen. Zusätzlich sind vier Feuer-Drill-Missionen enthalten.

◀ Community-Content: Für inhaltlichen Nachschub sorgt der integrierte Editor. Schon seit Beginn der Beta-Phase basteln Modder fleißig an neuen Einheiten und Missionen.

herein über eine maximale Größe nachgedacht, vielmehr schauen wir uns Satellitendaten an, um interessantes Terrain für *Arma* einzubauen. Es muss spielbar sein, Abwechslung bieten. Wir überlegen uns dabei, wie ein Gelände beschaffen sein muss, damit es beispielsweise interessante Infanterie-Gefechte erlaubt, oder auf welchem Terrain Panzerschlachten Spaß machen.“ Real angegebene Kilometerentfernungen auf der Karte sind in *Arma 3* auf 75 % runterskaliert, damit mehr Tempo und Spielfluss bei den Missionen entsteht.

Taucherparadies

In *Arma 3* kämpft man auch mit Tauchern und steuert Mini-U-Boote. Die Darstellung der Unterwasserwelt ist im küstennahen Bereich sehr detailliert gestaltet; wir entdecken Höhlen, Sandbänke, Fische, Wasserschildkröten und Flugzeugwracks . Man wird dabei auch auf etliche Eastereggs stoßen. Wer mag, kann um die ganze Insel herum tauchen. Je weiter man sich allerdings von der Küste entfernt, desto weniger Details sind sichtbar, *Arma 3* ist schließlich keine Tiefseesimulation.

Die Unterwasserkämpfe für Infanterie-Einheiten lassen neue taktische Möglichkeiten für die Spieler zu. Man kann sich beispielsweise in Höhlen und Nischen verstecken, sich von der Küste her an gegnerische Basen anschleichen. Für den Kampf unter Wasser stützt sich Bohemia auf Prototyp-Waffen, wie etwa Gewehre, die unter Wasser Projektile verschießen können. Auch Mini-U-Boote gehören zum spielbaren Arsenal. Die Einführung des Unterwasserkampfs wirkt sich auch erheblich auf die Überarbeitung der KI aus, für die man ja diese ganzen neuen Bewegungsmanöver bedenken und einbauen muss. Im Wasser kommen auch Minen zum Einsatz, die man als Spieler beispielsweise entschärfen muss.

Balancing und KI verbessert

Apropos Minen – Infanterieminen an Land stellten für die KI-Soldaten in *Arma* immer ein Problem dar. Zum Beispiel kam es nicht selten vor, dass ein KI-Soldat eine solche Mine platzierte und sich dann damit selber in die Luft sprengte, weil er darüber lief. Dazu verrät Morický: „Hier haben wir eine deutliche Verbesserung der KI erreicht. Dasselbe gilt für das Balancing der Einheiten. Ein Maschinengewehrschütze in *Arma 3* ist deutlich effektiver und gefährlicher als bisher. Im Team sprechen wir inzwischen vom Infanterie-Panzer. Dementsprechend müssen sich die Spieler auch neue Taktiken einfallen lassen. Die Infanterieklassen sollen sich deutlicher unterscheiden als bisher.“

KI und Waffenbalancing sind noch nicht final. Karel Morický



Scharfschützen in *Arma 3* bekämpfen nicht nur Infanterie, sondern legen auch Fahrzeuge lahm.



Die Kampfhubschrauber in *Arma 3* sind fliegende Festungen und komplex zu steuern.

INTERVIEW MIT **JORIS-JAN VAN'T LAND UND JAY CROWE**

„Das Feedback der Spieler sorgte für einen Moralschub."

PC Games: *Arma 3* ist der erste Teil der Serie, der den Spielern Early Access ermöglicht hat. Wie sind eure Erfahrungen mit dem Spieler-Feedback, das ihr dadurch laufend erhaltet?
Van't Land: „Die Entscheidung, das Spiel mithilfe von Early Access zu entwickeln, hat uns in allen Bereichen des Spiels viele Vorteile gebracht. Ich persönlich bin ein großer Fan davon, Spiele auf diese Art und Weise zu entwickeln. Durch das Feedback der Spieler hast du eine viel bessere Möglichkeit, ein am Ende zufriedenstellendes Produkt anbieten zu können. Eine Sache, für die du als Entwickler beispielsweise nie genug Ressourcen hast, ist das Testen des Spiels. Bei all den unterschiedlichen Hardware-Kombinationen konnten wir mithilfe der Spieler in der Alpha-Phase *Arma 3* bedeutend besser optimieren, was sich jetzt in der Beta-Phase bezahlt gemacht hat. *Arma 3* läuft jetzt in der Beta-Phase wesentlich stabiler und fühlt sich runder an als etwa *Arma 2* zum Release. Ein Vorteil, der ganz klar darauf zurückzuführen ist, dass wir den Spielern schon so früh Zugang zum Spiel ermöglicht haben. Und diesen Vorteil sehen wir auch in anderen Bereichen des Spiels – wir haben viel Feedback zum eigentlichen Gameplay gesammelt, konnten *Arma 3* an vielen Stellen inhaltlich optimieren, zum Beispiel auch bei der Bedienung und Steuerung. Ich glaube, dass dies der richtige Weg ist, um gute Spiele zu machen. Wir werden daher auch bei unserem Projekt *Take on Mars* den Spielern Early Access anbieten."
Crowe: „Eine andere wichtige Sache dabei ist nicht nur der Benefit, den wir als Entwickler durch Early Access haben. Vielmehr haben wir jetzt im Falle von *Arma 3* gesehen, wie gut die Community darauf anspricht, indem sie etwa von Anfang an mit dem Editor von *Arma 3* eigene Spielinhalte erstellen kann. Die Spieler testen jetzt ihre Mods, optimieren sie, sodass wir schon heute wissen, dass es am Release-Tag jede Menge Zusatzinhalte für die Spieler geben wird und das ist fantastisch. Und es spornt uns auch an, selber möglichst gute Missionen zu erstellen, denn wir wissen, dass die Modder mitunter besseren Content erstellen als wir."
Van't Land: „Was wir als Entwickler ebenfalls durch das Feedback erlebt haben, ist ein Moralschub. Wenn du als Entwickler über mehrere Jahre isoliert an einem so großen Projekt wie *Arma 3* arbeitest, ist es einfach besser, während der Entwicklung schon mit kleineren Veröffentlichungen, so wie jetzt mit der Insel Stratis, nach draußen zu gehen. So bekommst du durch das Feedback der Spieler einen ganz anderen Blickwinkel zum eigenen Projekt und kannst das nutzen, um das Spiel entsprechend zu optimieren."



„Modder erstellen teils besseren Content als wir."

Jay Crowe ist Creative Director bei Bohemia Interactive.

PC Games: Wenn man sich die Foren und Chats zu *Arma 3* anschaut, entdeckt man dort auch mitunter kontroverse, hitzige Diskussionen darüber, wie etwa die Benutzerführung sein soll, welche Features rein und raus gehören. Wie entscheidet ihr in solchen Fällen?
Van't Land: „Klar, es gibt immer Dinge, wo du es nicht jedem recht machen kannst. Bei solchen Diskussionen sehen wir es als unsere Aufgabe als Entwickler, eine Entscheidung zu treffen, die unserer Meinung nach am besten für das Spielerlebnis in *Arma 3* ist. Und natürlich hoffst du dabei, dies im Sinne möglichst vieler Spieler zu machen. Manchmal klappt das sehr gut, manchmal aber auch nicht. Aber es ist insgesamt gut zu sehen, wie unterschiedlich die Spieler von *Arma 3* eben ticken. Das macht die Sache ja auch spannend, hier einen guten Mittelweg für alle Spieler zu finden. Man darf sich bei den Diskussionen auch nicht zu sehr in Details verrennen, sonst kommt man mit der Entwicklung ins Stocken."

PC Games: Wie managt ihr denn das ganze Feedback und wie wertet ihr das aus? Habt ihr da eine Art Abstimmungssystem?

erläutert dazu, dass die Gegner häufig noch zu mächtig sind, was zwar dem Realismus der Hightech-Waffen geschuldet ist, jedoch für den Spieler eine nicht zufriedenstellende Balance nach sich zieht. Die Optimierung von Waffenstärke, Ballistik und KI steht daher ganz oben auf der To-do-Liste bei der Programmierung.

Karel Morický erklärt weiter: „Das bisherige Community-Feedback zeigt zwei Extreme. Da sind einerseits die Spieler, die sich für einen möglichst hohen Grad an Realismus im Spiel aussprechen. Sie hätten beispielsweise kein Problem damit, mehrere Stunden zu investieren, um ihren Scharfschützen perfekt zu positionieren, um dann einen Schuss abzugeben, der die Mission beendet. Andererseits gibt es eine Vielzahl Spieler, die gerne schon nach wenigen Sekunden einer Mission das reinste Action-Feuerwerk erleben möchten, mit möglichst viel Bombast. Wir glauben, dass der Mittelweg die beste Variante ist. Wir versuchen, dem Spieler mithilfe von Grafik und Effekten mehr das Gefühl zu geben, sich mittendrin in einer actionreichen Schlacht zu befinden, ohne dabei unseren Anspruch an möglichst authentisches Gameplay zu opfern. Das erfordert eine sorgfältige Optimierung und es soll am Ende ja auch Spaß machen."

Zielmarkierungen und Artillerie

In der nächsten uns präsentierten Mission muss sich ein Mini-U-Boot durch vermintes Terrain schleichen, von Patrouillenbooten unentdeckt bleiben und schließlich einen Angriff an Land koordinieren. Nach der erfolgreichen Schleichpassage unter Wasser geht das Vehikel auf Periskoptiefe und der Spieler markiert feindliche Panzerfahrzeuge am Ufer. Damit fordert er einen Artillerieschlag auf die Ziele an. In der gezeigten Mission sieht man kurz im Menü, welche taktischen Waffen zur Verfügung stehen: 120mm Granatbeschuss, gelenkte Raketen, Mi-



Artilleriefahrzeuge sind in der Lage, ihre Geschosse über mehrere Kilometer Entfernung abzufeuern.



Van’t Land: „Wir haben einige Mitglieder im Team, die Feedbackeinträge zu *Arma 3* regelmäßig scannen und sammeln. Themen, die besonders wichtig erscheinen, legen sie uns im Team vor und wir überlegen dann, wie wir damit umgehen. Du kannst nicht alle im Team jederzeit auf das Feedback ansetzen, sonst kommen die Jungs nicht mehr dazu, das eigentliche Spiel zu entwickeln. Das muss kanalisiert laufen.“

PC Games: Welche Rolle spielt die AAF im Spiel und wer sind diese Jungs überhaupt?
Crowe: „AAF steht für Altis Armed Forces und kennzeichnet die lokale Armee der Inseln Altis und Stratis. Wenn wir uns die Größe dieser Militärgruppe anschauen und auf welcher realen Vorgabe sie entstand, lässt sie sich zum Beispiel mit dem Militär von Malta vergleichen. Das bedeutet, wir reden hier von einer sehr kleinen Armee, bei der beispielsweise der Verlust eines Luftfahrzeuges mal eben zehn Prozent ihrer gesamten Luftwaffe reduzieren würde. In der Kampagne werdet ihr feststellen, dass die AAF andere Ziele verfolgt als etwa die NATO. Zudem ist die AAF technologisch nicht so hoch entwickelt wie etwa der große, übermächtig erscheinende Gegner CSAT.“
Van’t Land: „Die Gamedesign-Entscheidung, eine dritte Fraktion ins Spiel zu integrieren, gibt uns die Möglichkeit, interessantere Szenarien für den Spieler zu erstellen. Das gilt sowohl für das Einzelspieler- als auch das Mehrspielererlebnis. Mit drei Parteien erreichst du mehr Abwechslung in den Missionen, beispielsweise durch die Möglichkeit, dass beide großen Fraktionen Allianzen mit der AAF eingehen können. Wir arbeiten auch noch an einer vierten Fraktion, über die wir euch aber zu diesem Zeitpunkt noch nichts verraten. Fest steht jedenfalls, dass ihr mit dem Editor Zugriff auf alle Fraktionen habt, um so Missionen und Szenarien ganz nach euren Vorstellungen zu entwerfen.“
Crowe: „Erinnerst du dich noch an *Arma 2*, insbesondere an *Operation Arrowhead*? Dort hatten wir stets ein ziemliches ungleiches Kräfteverhältnis, was die Armeen betraf. In *Arma 3* wollten wir das anders machen, darum sind die Hauptparteien NATO und CSAT insgesamt gesehen eher ausgeglichen. Um dem Sandbox-Charakter in *Arma 3* gerecht zu werden, wollten wir es den Spielern aber auch erlauben, mit ungleichen Fraktionen Missionen zu entwerfen. Je nach Missionsdesign kann gerade das ungleiche Kräfteverhältnis einen besonderen Reiz ausmachen. AAF gegen CSAT oder NATO – wir sind gespannt, welche spannenden Szenarien uns die Community mit der Zeit liefern wird.“

PC Games: Was glaubt ihr, ist die wichtigste Weiterentwicklung in der *Arma*-Serie?
Van’t Land:: „Was mir persönlich am meisten gefällt, ist, dass man jetzt schneller ins Spielgeschehen reinkommt. Es gibt beispielsweise nicht mehr so viele frustrierende Hindernisse in Sachen Steuerung zu überwinden. Ich denke, *Arma 3* wird zeigen, dass du als Spieler schnell damit loslegen kannst, dich sofort in deiner Rolle als Soldat im Spiel auszutoben.“

PC Games: Was könnt ihr uns über die Kampagne erzählen, die ja erst nach Release erscheint?
Crowe: „*Arma 3* spielt in der nahen Zukunft im Jahre 2035. In der Kampagne wird es um einen fiktiven Konflikt gehen, an dem drei Hauptfraktionen beteiligt sind: Da wäre zunächst die NATO, auf deren Seite der Spieler stehen wird. Diese Fraktion wird von der örtlichen Widerstandsbewegung auf der Insel Altis unterstützt, den Truppen der AAF. Ihnen gegenüber steht die böse Armee namens CSAT. Zum Release von *Arma 3* wird die Kampagne noch nicht erhältlich sein, weil wir diese erst optimieren wollen. Niemand wünscht sich einen zweiten *Arma 2*-Release. Unser derzeitiger Fokus für Einzelspieler liegt daher auf den Showcase-Missionen. Damit sollen die Spieler alle Spielelemente in *Arma 3* kennenlernen. Etwa einen Monat nach der Veröffentlichung werden wir wohl die erste von drei Kampagnenepisoden als kostenlosen DLC zur Verfügung stellen. Die Story wird sich dann mit den folgenden Episoden nach und nach weiterentwickeln.“

nen-Cluster, 120mm Cluster-Shells, Rauchgranaten, lasergelenkter Beschuss, Anti-Tank-Minen-Cluster.

Die Zielmarkierung ist optional auch mit Laserpointer möglich, was die Präzision erhöht – im Spiel anhand eines roten Fadenkreuzes dargestellt. Jetzt müssen wir den Beschuss abwarten und beobachten. Die Artillerie in *Arma 3* ist komplett simuliert, das heißt, die Einheiten sind physikalisch auf der Karte platziert, meist in drei bis vier Kilometern Entfernung. Der Beschuss wird ballistisch korrekt berechnet, die Bombardierung erfolgt also nicht urplötzlich aus dem Nichts heraus. In der gezeigten Szene dauert es etwa 40 Sekunden, bis die abgefeuerten Geschosse das Ziel erreichen.

Ob man mit Artillerie interagieren kann, um sie beispielsweise über die Karte zu bewegen, hängt strikt vom Missionsdesign ab. Oft sind die Artilleriegeschütze in einer Mission fix platziert. „Wenn du eine Mission selber anders designst, hast du auch die Möglichkeit, ein Artilleriefahrzeug zu bewegen und zu befehligen, klar“, erklärt Game Designer Karel Morický. Es gibt dafür extra eine „High-Command“-Funktion, um dem Spieler Zugriff auf solch übergeordnete Befehle zu geben. So lassen sich ganze Truppenkontingente steuern.

Helikopter im Anflug

Als Nächstes sehen wir einen Blackfoot-Hubschrauber bei einem Nachteinsatz. Das Modell ist eine weiterentwickelte Version eines realen Comanche-Fliegers. Als Bordschütze haben wir während der NATO-Kampagne dann beispielsweise die Aufgabe, die Waffensysteme präzise einzusetzen. Kollateralschäden sind dabei möglichst zu vermeiden, weist uns das Briefing strikt an. Als hilfreich erweist sich dabei die Thermaloptik, welche mit dem *Arma 2*-Add-on *Operation Arrowhead* in die Serie eingebaut wurde. Mit dieser Zielansicht lassen sich gegnerische Fahrzeuge besser aufspüren. Allerdings

Der Untertitel der *Arma 3*-Beta lautet „This is War“ und das bekommen wir schnell zu spüren. Man erlebt kein Heldenepos, sondern einen handfesten Krieg.


Die Unterwasserszenarien sehen klasse aus und bieten spielerische Abwechslung im Militäralltag.


Die Drohnenbodenfahrzeuge lassen sich zum Truppentransport und für Angriffsmanöver einsetzen.

nur, solange deren Motoren noch warm sind. Inwieweit sich Schäden an Gebäuden und Zivilverluste auf den Kampagnenverlauf auswirken, ist noch unklar.

Scharfschützeneinsatz

Die Aufgaben von Scharfschützen in *Arma 3* beschränken sich nicht nur auf Infanterieziele. Mit entsprechender Munition und Zieloptik lassen sich auch Fahrzeuge ausschalten. So lässt sich beispielsweise der Motor eines Fahrzeuges lahmlegen. In der gezeigten Mission spielen wir auf der Seite der Guerillas mit dem Ziel, einen CSAT-Offizier auszuschalten. Da *Arma 3* abgefeuerte Projektile ballistisch berechnet, ist es für den Scharfschützen wichtig, die Entfernung zu einem Ziel zu wissen. Das geschieht mithilfe spezieller Ferngläser oder Visiere. Letztere stellen Module dar, die wir je nach Vorgabe zwischen mehreren Waffenmodellen austauschen können. Man muss daher nicht immer die komplette Waffe wechseln, wenn man bestimmte Module nutzen möchte.

Kriegserlebnis statt Heldenepos

Die Missionen in *Arma 3* stellen den Spieler nicht als Helden in den Mittelpunkt. Vielmehr soll das Gefühl entstehen, in einen großen Konflikt involviert zu sein, in dem man selbst nur ein kleines Rädchen im Militärgetriebe darstellt.

In einer weiteren Präsentationsmission, die nachts spielt, erkennen wir eine Schlacht, die sich in großer Entfernung abspielt. Lichtblitze erhellen den Nachthimmel, dazu ertönt das Getöse von Explosionen und Panzerbeschuss. Doch die Aufgabe des Spielers besteht darin, auf einer Patrouille abseits dieses Gefechts still und leise nach gegnerischen Nachschubeinheiten Ausschau zu halten und diese auszuschalten. Es wird auch Missionen geben, in denen man nicht gewinnt, sondern sich zurückziehen oder fliehen muss.

> „Arma 3 ist eine Plattform, um euer Spiel zu gestalten."
>
> Karel Morický, Game Designer bei Bohemia Interactive

Die Kriegsparteien in *Arma 3*

Die beiden Hauptfraktionen bestehen aus Truppen der NATO und der fiktiven Armee namens CSAT. Das Kräfteverhältnis soll möglichst ausgeglichen sein, was Bewaffnung und Fuhrpark angeht. In den vorigen *Arma*-Spielen war es bei Mehrspielerpartien beispielsweise im Modus Sektorkontrolle immer problematisch, ein ausgeglichenes Kräfteverhältnis zu schaffen. „Die Gewichtung von West- und Osteinheiten war uns einfach zu unterschiedlich", so die Entwickler. Daher entstand die Idee, für das *Arma 3*-Szenario einen technisch ebenbürtigen Gegner für die NATO-Seite zu etablieren, die fiktive CSAT-Armee. So stehen beispielsweise auf beiden Seiten Hightech-Gewehre zur Verfügung, dazu schwere Panzer, leichte Transportpanzer, Helikopter, Mini-U-Boote, Flugzeuge. Das bedeutet jedoch nicht, dass alle Fahrzeugmodelle 1:1 ausbalanciert sind. Eine Fraktion hat vielleicht einen besseren schweren Panzer, die andere Seite den stärkeren Helikopter. Beide Armeen sollen sich aber insgesamt gleichwertiger anfühlen. Das militärische Equipment besteht aus 40 verschiedenen Waffen und 20 unterschiedlichen Fahrzeugen. Das bezieht sich auf die Inhalte, die von Bohemia direkt kommen. Zum Release wird es aber schon haufenweise Zusatz-Fahrzeuge, Waffen und Einheiten geben, da die Beta-Version schon komplett modifizierbar ist und die Community schon fleißig an neuen Mod-Inhalten werkelt.

Die dritte Partei repräsentiert die lokale Verteidigungsarmee der Insel Altis und hört auf den Namen AAF. Diese im Vergleich zur NATO- und CSAT-Fraktion deutlich schwächer ausgerüstete Partei besitzt keine Hightech-Bewaffnung. Beim Aufbau der AAF-Streitkräfte haben sich die Entwickler zum Beispiel an kleinen Inselstaaten wie etwa Malta orientiert. Für die Kampagne ist vorgesehen, dass Verluste von Fahrzeugen in Gefechten sich punktuell auf Folgemissionen auswirken können. Allerdings nicht in der Art und Weise wie etwa beim Add-on *Resistance* zu *Operation Flashpoint*. Dort konnte man auch gekaperte Fahrzeuge in spätere Missionen mitnehmen.

Dicke Panzer an die Front

Als Nächstes zeigen uns die Entwickler erstmals die schweren Panzer im Spiel. Das Modell der NATO-Fraktion basiert auf dem Modell des israelischen Kampfpanzers Merkava und wurde für das Nahzukunftsszenario in *Arma 3* entsprechend modifiziert. Die schweren Panzer im Spiel sind wie gewohnt für drei Spieler ausgelegt, die Crew besteht aus Kommandant, Fahrer, Schütze. Wer einen Panzer solo steuert, muss zwischen den Positionen wechseln. Als Zielhilfe stehen Thermal-Optik und Ballistik-Computer zur Verfügung. Ziele lassen sich damit fest aufschalten. Zielhilfen im Display lassen sich, typisch für *Arma,* auch komplett deaktivieren, wenn ein Spieler mit den voll funktionsfähigen Cockpitinstrumenten spielen möchte. NATO und CSAT verfügen über die gleiche Technologie, sodass in *Arma 3* auch große, ausbalancierte Panzerschlachten möglich sind.

AT-Infanterie kann recht schnell leichte APCs zerstören, bei den schweren Panzern ist das deutlich schwieriger. In der Regel besteht die Aufgabe von AT-Soldaten im Spiel eher darin, gezielt Module der schweren Panzer auszuschalten, also etwa den Turm oder die Ketten. Die größte Gefahr für schwere Panzer sind Minen, die enorme Sprengkraft besitzen. Alle Panzerfahrzeuge in *Arma 3* nutzen PhysX-Effekte. Diese seien aber noch nicht final, bemerkt Karel Morický, was er uns demonstriert, indem der Panzer über einen Felsen fährt. Dabei hüpft das tonnenschwere Gefährt noch unrealistisch in die Luft. Bezüglich der Panzerung simulieren die Entwickler reale Schwachpunkte wie etwa das Heck eines Panzers.

Neues Equipment: Die Drohnen

Moderne Kriegsführung findet zunehmend mit Drohneneinsatz statt.


Der Kampfhelikopter der NATO-Fraktion in *Arma 3* hört auf den Namen Blackfoot.

Auch in *Arma 3* werden die jeweiligen Fraktionen auf solch ferngesteuerte Fahrzeuge zugreifen. Die Steuerung der Drohnensysteme war zum Zeitpunkt unseres Besuchs noch nicht einsatzbereit, aber immerhin zeigte uns Bohemia schon mal, welche Drohnen es geben wird. Mit einer geflügelten Drohne, die recht viel Ähnlichkeit mit dem amerikanischen Predator-Modell hat, lässt sich beispielsweise ausgiebig Aufklärung per Kamera betreiben. Die Drohne kann auch einige Hellfire- oder Anti-Tank-Raketen mit sich führen, um für Angriffszwecke eingesetzt zu werden. Die sechsrädrige Fahrzeugdrohne lässt sich mit Waffensystemen bestücken oder dient als Truppentransporter. Die kleinste Art Drohnen stellen die tragfähigen Quadrocopter dar. Diese lassen sich im Rucksack transportieren. Ihr Einsatz dient Aufklärungszwecken.

Allianzsystem für Mehrspieler

Zum Schluss geben uns die Entwickler einen Einblick in den Seize-Modus von *Arma 3*. In diesem Coop-Szenario geht es darum, mehrere Sektoren auf der Karte einzunehmen und dadurch Zugriff auf Bonus-Equipment zu erhalten, das für den weiteren Verlauf der Schlacht Vorteile bringt. Im vorgeführten Szenario bilden NATO und AAF eine Allianz, um gegen KI-gesteuerte CSAT-Ziele vorzugehen. Die Squads für NATO und AAF bestehen aus je fünf Spielern und es gilt, fünf Sektoren zu erobern. Neu in *Arma 3* ist, dass man eine solch vorgegebene Allianz auch brechen kann, indem man auf Spieler der alliierten Partei feuert. Denn nur die Partei, welche die meisten Punkte beim Erobern eines Sektors für sich kassiert, erhält auch die Belohnung, etwa ein APC-Fahrzeug. Inwieweit das taktisch sinnvoll ist, bleibt den Spielern überlassen, die ja immerhin noch einen gemeinsamen Feind zu bekämpfen haben.

Sandkasten-Feeling

Die Präsentation machte deutlich, dass *Arma 3* als Sandbox-Plattform sehr gut funktioniert. Hoffentlich gilt das auch für die Kampagne. ❑

„Stimmige Inselwelt mit großem Spielraum für taktische Gefechte."

Stefan Weiß



Der Sandbox-Schwerpunkt in *Arma 3* kommt mir sehr entgegen. Eigene Missionen und Kampagnen mit dem umfangreichen Editor basteln, das hat mir schon in *Operation Flashpoint* viele unterhaltsame Stunden beschert. Dass Bohemia Interactive die Kampagne als dreiteiligen DLC für lau nachliefert, ist nur fair. Mir ist es lieber, dass sich die Entwickler die nötige Zeit nehmen, um ein gut funktionierendes Einzelspielererlebnis abzuliefern. Ich hoffe nur, dass dies auch gelingt, denn das Thema Gegner-KI und inhaltliche Bugs hängt wie ein Geschwür an der *Arma*-Serie. Beeindruckt bin ich von der detailreichen und stimmigen Insel Altis sowie von den äußerst gelungenen Einheiten und Fahrzeugen.

GENRE: Militärsimulation
ENTWICKLER: Bohemia Interactive
PUBLISHER: Morphicon
TERMIN: 12. September 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**

KRIEGSSCHAUPLATZ: ALTIS



Reale Satellitendaten, viel Abwechslung und viel, viel Platz – Altis präsentiert ein gigantisches Schlachtfeld.

Mit seiner simulierten Fläche von 270 km² dürfte die Spielwelt Altis für neue Maßstäbe im Bereich der Militär-Shooter sorgen. Bei unserem Studiobesuch wollten wir wissen, wie flüssig sich eine solche gigantische Landschaft in Echtzeit generieren lässt? Projektleiter Joris-Jan van't Land erläutert uns, dass die größte Herausforderung darin bestehe, eine flotte Streamingtechnologie einzusetzen. Das ist vor allem dann wichtig, wenn man mit den schnellsten Vehikeln im Spiel – den Fliegern – unterwegs ist. Dabei darf dann nicht der Eindruck entstehen, dass sich die Landschaft Stück für Stück oder gar ruckelnd aufbaut. In der gezeigten Präsentation funktionierte das schon erstaunlich gut, sodass man den Eindruck hatte, sich fließend und nahtlos von einem Gebiet zum nächsten zu begeben. Altis bietet somit viel Platz für die inzwischen vier genannten Parteien. Neben den beiden Hightech-Armeen NATO und CSAT haben die Spieler auch Zugriff auf Einheiten der schwächer ausgestatteten Rebellengruppe der AAF und einer vierten, unabhängigen Fraktion. Von dieser kennen wir zwar schon das Wappen, wissen aber noch nicht, welche Einheiten sich dahinter verbergen und welche Rolle sie in der Kampagne spielen wird.










AAF, CSAT und NATO (v. l. n. r.) – so friedlich nebeneinander wird man die drei Fraktionen im Spiel sicher nicht erleben. Gelungen sind die vielen Details der Einheiten.

Links seht ihr den Maniac-Juggernaut-Killstreak im Einsatz. Trotz Körperpanzer sprintet man damit sehr flott!

Call of Duty: Ghosts

Von: Benjamin Kratsch / Benedikt Plass-Fleßenkämper

Entweder treffen – oder Game over in 30 Sekunden: Willkommen bei „Call of Crank"!

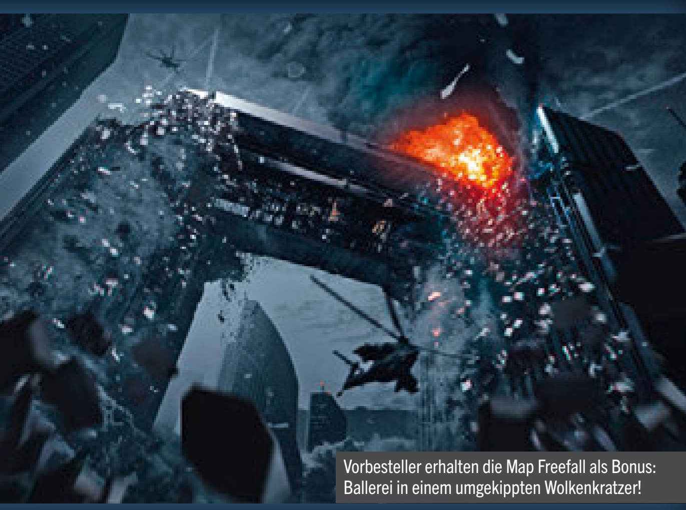
Hetzen, sprinten, zoomen. Panisch lassen wir das Rotpunktvisier über die Karte sausen, denn die Zeit rennt. Nur 30 Sekunden bleiben uns für den nächsten Abschuss. Tickt der Countdown runter, aktiviert sich eine C4-Sprengstoffweste – und wir fliegen mit lautem Knall in die Luft. „Cranked" heißt der neue Modus, und tatsächlich fühlen wir uns bei der Multiplayer-Weltpremiere von *Call of Duty: Ghosts* in Los Angeles ein bisschen wie Jason Statham im Kinostreifen *Crank*. Im Film muss er seinen Puls hoch halten, ansonsten explodiert er. In *Call of Duty* ist die Situation etwas vertrackter: Wer trifft, erhält zusätzliche Fertigkeiten, „Perks" genannt, etwa schnelleres Nachladen. Doch wer versagt, fliegt in die Luft.

Rutsch- und Sprung-Attacken

Es ist ein radikaler Modus, der allerdings nicht nur jede Menge Spaß macht und Adrenalin ins Blut pumpt, sondern uns auch auf clevere Weise die Feinheiten der neuen Bewegungsmechanik beibringt. Ein Beispiel: Ihr haltet auf einen Korridor zu und vermutet hinter einer Ecke zwei Gegner. In *Black Ops 2* könnt ihr jetzt eigentlich nur eine Granate werfen und euch auf eure Zielsicherheit verlassen. In *Ghosts* hingegen gehen wir in den Sprint, rutschen per Tastendruck auf den Knien und verpassen den beiden Schergen eine Salve. Es klingt nach einer Kleinigkeit, wertet das Spiel aber stark auf und lässt sich herrlich taktisch nutzen. Warum? Weil es die meisten Spieler gewohnt sind, auf den Kopf zu zielen oder



Wie gewohnt ist das Zücken der Pistole die beste Wahl, wenn der Hauptwaffe die Munition ausgeht.


Vorbesteller erhalten die Map Freefall als Bonus: Ballerei in einem umgekippten Wolkenkratzer!



In den eher offenen Arealen wie dieser Szene auf „Whiteout“ sind Sturm- oder Scharfschützengewehre mit der passenden Zielvorrichtung klar im Vorteil.

Auf den allerersten Blick wirkt der Mehrspieler sehr vertraut. Die Neuerungen lauern im Detail.

leicht drunter. Bei unserem dreistündigen Anspieltermin konnte kaum jemand die Rutsch-Attacke kontern. Das dürfte sich nach Release allerdings bald ändern, wenn sich die Spieler daran gewöhnt haben. Weitaus kniffliger ist der Kisten-Sprung: Ihr schwingt euch dabei in vollem Tempo über Kisten, Kühlerhauben oder Fastfood-Tresen und feuert währenddessen aus der Hüfte. Zielen ist hier schwierig – was zählt, ist das Überraschungsmoment.

Die neuen Maps im Anspiel-Test

Die drei von uns gespielten Karten machen einen sehr guten Eindruck, weil sie sehr unterschiedlich funktionieren. Für uns die größte Überraschung war dabei „Whiteout“: Das Map-Layout umschließt ein kleines, verschneites Dorf, führt von den Einstiegspunkten über Höhlen und Tunnel zu jeweils zwei Bomben-Punkten, die das eine Team verteidigen und das andere zerstören muss. Hier geht es allerdings nicht nur um Sprengstoff, sondern vor allem um Teamwork. Entwickler Infinity Ward verzichtet auch dieses Jahr auf eine Mediziner-Klasse, stattdessen hält der Spielmodus „Search & Rescue“ Einzug. Der Clou: Werdet ihr abgeschossen, verliert ihr eure Hundemarke. Nimmt ein Gegner diese auf, seid ihr raus und müsst dem Rest der Runde als Zuschauer beiwohnen. Klaubt ein Kamerad die Marke auf, dürft ihr wieder in die Schlacht. Schön, wie die Kalifornier neue Modi mit dem Karten-Layout verknüpfen, denn Whiteout bietet viele Scharfschützenpunkte. Entsprechend vorsichtig gehen alle Spielteilnehmer vor. Im krassen Gegensatz dazu steht das Football-Stadion in „Strikezone“, wo sich auf einem langgezogenen Korridor im Bereich der Kassen und Essensbuden wahre Materialschlachten abspielen. „Octane“ rückt hingegen eine amerikanische Kleinstadt im Kriegszustand ins Zentrum. Toll, wie viel Liebe hier drin steckt. Etwa, wenn wir eine Treppe hochgehen und plötzlich in einem zerbombten Stripclub stehen, zerfetzte Ledersofas inklusive. Steht die Sonne tief, lässt auch die Grafikengine ihre Muskeln spielen. Das hier ist kein *Battlefield 4*, aber sowohl PC- als auch Xbox-One-Version arbeiten mit schönen Lichteffekten und scharfen Texturen, was vor allem an Ausrüstung wie in der Sonne glänzenden Motorradhelmen sowie den Waffenmodellen auffällt. Außerdem spannend: Spezielle, mit Ghost-Zeichen besprühte Wände lassen sich in die Luft jagen, auch eine komplette Tankstelle muss dran glauben. Das macht die rasanten Matches weniger berechenbar und bietet Raum für fiese Fallen. ❑

DIE NEUERUNGEN IM ÜBERBLICK

- **Field Orders:** Die von gefallenen Gegnern hinterlassenen Mini-Herausforderungen reizen mit Belohnungen für fleißige Spieler. Wer beispielsweise „Erledige liegend fünf Gegner!“ schafft, aktiviert die interstellare Waffenstation Odin. Die zerlegt in unserer Demo die Karte „Strikezone“ und verwandelt das gesamte Karten-Layout.
- **Killstreak-Tuning:** Deathstreaks fliegen raus, bei den Killstreaks gibt's weniger Luftunterstützung
- **Perk-Tuning:** Spieler-Fähigkeiten werden nun mit einem Punktesystem verteilt. Jedes Perk ist ein bis fünf Punkte wert, das Gesamtbudget ist acht Punkte groß – so führt man bis zu acht schwache oder zwei starke Perks in die Schlacht.
- **Squad-System:** Statt zehn Prestige-Levels gibt es nun pro Spieler ein Squad aus zehn Soldaten - jeweils mit eigenem Level, Ausrüstung und einer Prestige-Stufe. Dieses Squad nutzt ihr dann in speziellen Koop- und Versus-Modi als Unterstützung. Cool ist die Idee, gegen KI-Squads anderer Spieler anzutreten. Spannend: Wehrt euer Squad den Angriff eines Spielers ab, auch wenn ihr gerade offline seid, verdient ihr XP!
- **Mobile App als Unterwegs-Begleiter:** Damit erstellt ihr nicht nur jederzeit Clan-Symbole oder Ausrüstungs-Sets, sondern habt auch Einblick in das Clan-Wars-Metaspiel, bei dem Clans zwei Wochen Zeit haben, durch Ingame-Siege strategische Punkte auf einen Spielfeld zu erobern und zu halten. Wer am Ende die meisten Gebiete besitzt, gewinnt exklusive Ingame-Items.

„Das Spiel pumpt Adrenalin ins Blut!“

Benjamin Kratsch

Schneller, dramatischer und mit zig guten Ideen: Infinity Ward liefert mit dem Mehrspielermodus von *Call of Duty: Ghosts* zwar keine Revolution ab, aber gerade Modi wie „Cranked“ und das auf stark aufgebohrte Bewegungsrepertoire flößen dem Modus richtig Adrenalin ein. Schön außerdem, dass im umfangreichen Online-Angebot für jeden etwas geboten wird. Rush-Klassen mit hoher Bewegungsgeschwindigkeit und SMG an der Hüfte werden „Strikezone“ lieben und auf „Whiteout“ sind Stealth-Scharfschützen zu Hause.

GENRE: Ego-Shooter
PUBLISHER: Activision
ENTWICKLER: Infinity Ward
TERMIN: 5. November 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**

* Benjamin Kratsch ist ein freier Autor von PC Games.

Auf der Karte Paracel Storm starten die Amerikaner von einem Flugzeugträger ins Gefecht.

Battlefield 4

Von: Benjamin Kratsch/Benedikt Plass-Fleßenkämper

Counter-Strike trifft *Assassin's Creed 4*: Und der Commander wacht über allem.

Als wir beim Studiobesuch in Stockholm den Besucherausweis abholen, Sicherheitstüren mit Laserschranken durchqueren und an codegesicherten Räumen mit Namen wie „Iwo Jima" und „Sniper" vorbeilaufen, hoffen wir, dass sich hinter den Türen noch ein großes Geheimnis verbirgt. Gibt es vielleicht Seeschlachten in *Battlefield 4*? *Assassin's Creed 4* im *Battlefield*-Universum? Nur mit modernen Fregatten statt mit Kanonenkugeln verschießenden Galeonen? Multiplayer-Produzent Aleksander Grondal grinst erst verschwörerisch, winkt dann aber ab: „Wir haben gelernt, vorsichtig zu sein. Jetzt schauen wir erst mal, wie gut die Speedboote ankommen, dann gehen wir den Schritt auf hohe See." Will heißen: In *Battlefield 4* gibt's zunächst keine großen Seeschlachten, aber eventuell folgen diese via DLC. Dafür konnten wir in Stockholm erstmals die brandneue Mehrspielervariante Obliteration spielen.

Bombenstimmung

Die Idee hinter dem neuen Modus: Es gibt nur eine Bombe, die etwa im Zentrum der Paracel Islands liegt, einer Inselkette im südchinesischen Meer. Wer als Erster da ist, muss den Sprengsatz sicher in eines von drei Zielgebieten bringen. Anschließend gilt es, wie im guten alten *Counter-Strike*, die Bombe zu bewachen, bis sie explodiert. Jagt ihr drei Einrichtungen des Gegners in die Luft, gewinnt ihr das Match. Klingt simpel, erfordert aber viel Taktik und macht dank der neuen Speedboote richtig Laune.

Hier herrschen die Speedboote

Paracel Storm ist eine lang gezogene Kette von Inseln, die vom Layout her an die Wölbung eines Schuhs erinnert. Oberhalb, ergo im Norden, starten die Chinesen beziehungsweise Russen. In *Battlefield 4* könnt ihr jetzt nämlich jede Karte in jeder beliebigen Paarung spielen, beispielsweise die russische Armee gegen China marschieren lassen. Im Klassiker USA versus China starten wir als US-Marine hingegen auf dem Flugzeugträger USS Titan, der am Rand der Karte im Westen vor Anker liegt. Die Bombe befindet sich auf der mittleren von fünf Inseln und ist von der chinesischen Basis in etwa so weit entfernt wie von der amerikanischen. In einer 64-Spieler-Konstallation starten beide Parteien mit jeweils drei Schlauchbooten, zwei Helikoptern und zwei Speedbooten. Die Zodiacs halten zwar kaum Treffer aus, sind aber dank des Maschinengewehrs am Bug auch nicht hilflos. Der wichtigste Typus auf Paracel Storm sind die Speedboote, daher das RCB-90 auf US-Seite sowie das DV 15 Interceptor auf chinesischer. Klasse: Die Boote lassen sich genauso individuell bewaffnen wie Panzereinheiten. Zum Schutz der Seiten stehen jeweils zwei Gatlings zur Verfügung, dazu gesellt sich ein Auto-Remote-Geschütz, welches der Fahrer bedient, sowie ein separates Rake-


Wie bereits in Battlefield 3 kommt es im Mehrspielermodus des Nachfolgers vor allem auf gute Teamarbeit an.


Im neu vorgestelltem Modus „Obliteration“ darf man die Bombe nicht in einem Helikopter transportieren.

tengeschütz, das wir entweder mit sogenannten ATMG-Lenkraketen gegen gepanzerte Fahrzeuge oder mit AGM-Missiles laden, die ihr Ziel aufgrund von Hitzesignaturen finden. Darüber hinaus sind RCB-90 sowie DV 15 stark gepanzert und lassen sich mit Rauchwerfern ausstatten, um Javelin-Schützen das Leben schwer zu machen.

Zugegeben: Dass wir keine ausgewachsenen Fregatten bemannen dürfen, ist schon eine kleine Enttäuschung. Wie fantastisch wäre es gewesen, wenn Spotter den Abschusswinkel zum Angriff herausfinden müssten, die Information an den Leitstand weitergeben und letztlich Geschützmannschaften den Befehl ausführen? Schade drum. Wir hatten allerdings auch viel Spaß dabei, mit den Schnellbooten durch die Wellen zu pflügen, auf Helikopterjagd zu gehen oder uns im 1-gegen-1-Duell mit einem anderen Bootkapitän zu messen.

Der Commander

Der Modus Obliteration ist perfekt geeignet, um auszuprobieren, wie gut sich der zurückgekehrte Commander-Modus in *Battlefield 4* integriert. Erste Einschätzung: Obliteration würde gar nicht ohne General funktionieren. Die Karte ist zu groß und durch die verschiedenen kleinen Inseln recht unübersichtlich. Perfektes Teamplay ist für diese Spielart aber dringend nötig. Haben wir die Bombe, wird der Träger quasi zum VIP. Wir müssen ihn mit unserer ganzen Mannschaft schützen und den Weg freiräumen. Lauern die Chinesen also bereits mit ihren feuerstarken Speedbooten vor der Küste, ist es der Job des Commanders, Squads mit Javelin-Einheiten zu entsenden, die den Kahn in die Luft sprengen. Zwar spielt sich *Battlefield 4* viel befreiter, weil wir schwimmen und tauchen können und ein kleines C4-Attentat aus dem Wasser immer drin ist, aber Vorsicht ist besser als Nachsicht – und Angriff meistens die beste Verteidigung. Im Helikopter dürfen wir die Bombe übrigens nicht transportieren, sonst wäre es zu einfach. Erstaunlicherweise funktioniert das gerade mit der neuen, optionalen Tablet-Steuerung via iPad oder Android-Modell richtig gut, weil wir sehr komfortabel per Touch-Befehlen Schutzkorridore einrichten können. Sind wir damit erfolgreich, schalten wir damit praktische Hilfsmittel und Gadgets frei. Wir können beispielsweise einen gegnerischen Bombenträger als „High Value Target“ markieren – so lässt sich die Hatz für die Squad-Leader besser planen. Praktisch ist auch die UAV-Drohne zum Auskundschaften der Umgebung. Mit der EMP-Drohne legen wir die Kommunikation des Gegners lahm: Aktivieren wir sie, können die feindlichen Soldaten in einem gewissen Umkreis unsere Einheiten nicht mehr markieren. Das Feature befindet sich gerade noch in der Testphase und DICE ist sich unschlüssig, ob die Fähigkeit auch SOFLAM-Laserziel-Stationen deaktivieren soll oder nicht. Das Gunship funktioniert im Grunde wie schon seit dem „Armored Kill“-DLC für *Battlefield 3*, allerdings bestimmen wir selbst seine Flugroute. Im Grunde setzt ihr dazu einen Marker auf die Karte; die AC 130 dreht dann hier ihre Runden. Das Feuer eröffnet der Gigant der Lüfte außerdem erst, wenn Maschinengewehrschützen an Bord huschen. Da es auf der Karte „Paracel Island“ keine Panzer gibt, wäre der mächtige Tomahawk-Gefechtskopf pure Punkteverschwendung. Vom Anklicken bis zum Angriff vergeht schon mal eine Sekunde, bis dahin ist so ein flinkes Speedboot bereits über alle Berge. Deutlich interessanter sind da „Infantry“ und „Vehicle Scan“. Mit Letzterem können wir beispielsweise Helikopter auf der Karte markieren und so unsere Marine mit Anti-Luft-Geschossen auf die Jagd schicken. ❑


Im Obliteration-Modus gilt es, eine Bombe zu bewachen. Am besten sucht man sich dafür eine gute Deckung.

„Die kleinen Neuerungen sorgen für eine große Wirkung.“

*Benjamin Kratsch**

Es ist schon faszinierend zu sehen, wie DICE nur hier und da ein paar Stellschrauben justiert und damit im Obliteration-Modus für ein ganz anderes Schlachtgefühl sorgt. Das Spiel ist schneller, dynamischer, taktischer. Fordernder vor allem auch, weil wir keine Chance haben, wenn nicht alle an einem Strang ziehen. Es ist ein Modus, den die Schweden dem neuen Commander wie auf den Leib geschnitten haben. Die große *Battlefield*-Revolution im Mehrspieler-Part bleibt allerdings leider aus, richtig große Seeschlachten mit mächtigen Zerstörern und Bomberangriffen auf Flugzeugträger wird's vorerst nur in der Kampagne geben.

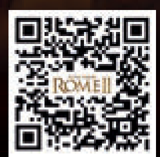
GENRE: Ego-Shooter
PUBLISHER: Electronic Arts
ENTWICKLER: DICE
TERMIN: 30. Oktober 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**

* Benjamin Kratsch ist ein freier Autor von PC Games.



Erscheint am 3. September


Trailer ansehen

In Kürze erscheint das ambitionierteste Werk von Creative Assembly: Im Strategiespiel Rome 2 lenkt ihr auf einer großen Weltkarte rundenweise die zukünftige Supermacht Rom – oder eine von zahlreichen weiteren Fraktionen. Gefechte führt ihr in Echtzeit und 3D auf authentischen Schlachtfeldern.

Wer um etwa 750 v. Chr., an einer bestimmten Kurve des Tibers stand, sah im Osten sieben Hügel und sieben mickrige Siedlungen darauf. Nicht einmal die Götter hätten vorhergesehen, das daraus innerhalb weniger Jahrhunderte die stärkste antike Macht werden sollte, die zeitweilig mehr als ein Viertel der damaligen Weltbevölkerung beherrschte. Fast 1.000 Jahre existierte dieses Reich, von der Republikgründung 509 v. Chr. bis zum Ende Westroms um 480 n. Chr., Ostrom überdauerte die Zeitenstürme sogar bis 1454 n. Chr.

In Total War: Rome 2 könnt ihr selbst den Aufstieg Roms zur Weltmacht bewerkstelligen – oder aber eine von vielen weiteren Fraktionen wie Karthago, Makedonien oder Ägypten zur Dominanz führen.

Griechenland unter Feuer

Die spartanische Armee (links) wird von einer römischen Legion gestellt, hinten rückt eine athenische Armee an.

Ein römischer Würdenträger nähert sich der Peloponnes.

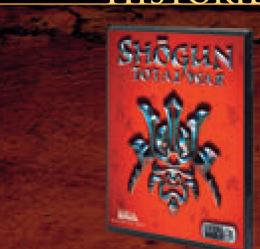
Aus Athen läuft eine Flotte aus.

Die Provinzen-Karte kann stark vergrößert werden.

Ein Fest für Strategen

Die Total-War-Serie verfolgt seit 13 Jahren ein ganz eigenes Konzept. Im umfangreichen Strategiemodus verwaltet ihr euer Reich auf einer prächtigen Weltkarte. Ihr hebt Truppen aus, schmiedet Allianzen und setzt Agenten ein. Und in den (jederzeit pausierbaren) Echtzeit-Schlachten führt ihr die selbst rekrutierten Truppen in taktisch anspruchsvolle Gefechte, bei denen Terrain, Formation und sogar das Wetter wichtige Rollen spielen. Nun erscheint mit Total War: Rome 2 der achte Teil als vorläufige Krönung der Serie.

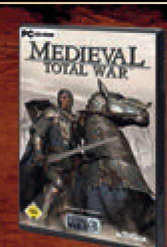
Historie der Serie



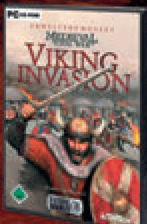
Shogun
- **Erschienen:** 2000
- **Szenario:** Japan
- **Zeit:** ab 1530
- **Spielbar:** 7 Klans



Shogun: Mongol Invasion
- **Erschienen:** 2001
- **Ort:** Japan
- **Zeit:** 1274
- **Spielbar:** Mongolen, Hojo-Klan



Medieval
- **Erschienen:** 2002
- **Ort:** Europa, Naher Osten, Nordafrika
- **Zeit:** 11. bis 15. Jhd. n.Chr.
- **Spielbar:** 19 Staaten



Medieval: Viking Invasion
- **Erschienen:** 2003
- **Ort:** England, Irland
- **Zeit:** ca. 8. Jhd. n.Chr.
- **Spielbar:** Wikinger und 7 weitere

Schlacht zwischen Römern und Samniten



Statt hunderter Klone sehen die Soldaten einer Einheit unterschiedlich aus, Offiziere sind deutlich zu erkennen (Helmbusch).

Jeder steuerbare Verband hat eine eigene Flagge und besteht typischerweise aus 100 bis 200 Soldaten.

Von den Gebäuden her geht ein Geschosshagel der Verteidiger auf unsere Truppen nieder.

Die Kämpfe werden authentisch animiert, Treffer werfen den Gegner zurück.

Aufsteiger und Supermächte

Im Zweifel geht bei Creative Assembly der Spielspaß vor der historischen Akkuratesse – obwohl sehr viel Recherche in Total War: Rome 2 eingeflossen ist. So werden auch mal historisch verbürgte, aber nur selten eingesetzte Truppentypen zu regulär rekrutierbaren gemacht, wenn dies der Vielfalt auf dem Schlachtfeld dient. Insbesondere die Stärke und die Territorien der Fraktionen sind so angepasst, dass sie zwar der historischen Situation nahekommen, aber keine Partei übermächtig oder unspielbar ist. Im Resultat erwarten euch mit jeder der neun (samt Vorbestellerbonus sogar zwölf) Fraktionen große Herausforderungen: Könnt ihr euch als Karthago gegenüber dem Emporkömmling Rom behaupten? Setzt sich Ägypten gegen Karthago im Westen und das Königreich Pontus im Nordosten durch? Behauptet ihr euch als Anführer der Sueben (der späteren Schwaben) gegenüber anderen „barbarischen" Stämmen? Werdet ihr als König der Parther wie in der wahren Geschichte zu einer Großmacht, die dereinst den Vormarsch der Römer nach Osten stoppen wird?

Mit den Iceni, Arveni und Makedonen stehen weitere interessante Nationen bereit, Vorbesteller erhalten außerdem die griechischen Fraktionen Sparta, Epirus und Athen dazu. Jede dieser insgesamt zwölf spielbaren „Nationen" verfügt über eigene Truppentypen, Gebäude, Generäle und politische Missionen, und gehört einem bestimmten Kulturkreis (etwa „hellenisch" oder „östlich") an. Viele haben sogar Subfraktionen, so kann der römische Spieler wahlweise die Familen Julia, Junia oder Cornelia übernehmen, mit jeweils eigenen Stärken. Die Julier etwa bekämpfen Barbaren besser und romanisieren eroberte Gebiete schneller.

Die große, farbenprächtige Weltkarte ist in 57 Provinzen eingeteilt, die ihrerseits aus 183 Regionen bestehen. Es lohnt sich, Provinzen komplett zu besitzen, weil man so bonibringende Edikte erlassen kann, die etwa die Steuereinnahmen steigern.

Taktische Meisterschaft

Auf der Weltkarte seht ihr deutlich Terrain, Grenzen, Städte und besondere Ressourcen. Dort bewegt ihr Armeefiguren und Agenten, legt Hinterhalte oder befehligt die Belagerung von Städten. Kommt es aber zu einer Schlacht, wird eine detaillierte dreidimensionale Karte des Schlachtfelds erstellt, und ihr schwingt euch vom Thron des Herrschers in den Sattel eines Generals. Bis zu 40 Einheiten, jede aus Dutzenden oder Hunderten Soldaten des gleichen Truppentyps bestehend, dürft ihr in einem Gefecht kommandieren. Dazu wählt ihr vorgefertigte Formationen und übergebt wahlweise der Künstlichen Intelligenz die Steuerung einzelner Verbände. Ihr könnt aber natürlich auch alles von Hand steuern, wobei ihr die gewünschten Aufstellungen intuitiv auf das Schlachtfeld „zieht" und damit gleichzeitig die Staffelungsdichte der Kampflinie bestimmt.

Viele Einheitentypen verfügen über Spezialkommandos, so können Legionäre die Schildkröten-Formation „Testudo" bilden, um gegen Wurfgeschosse gewappnet zu sein, manche Reitereien bilden Stoßformationen, Bogenschützen setzen brennende Pfeile ein. Als Verteidiger dürft ihr vor Kampfbeginn Fallen (wie entflammbare Heuballen) aufstellen. Überhaupt ist es wichtig, sich klug zu positionieren. In Rome 2 werden erstmals in der Serie echte Sichtlinien berechnet, sodass beispielsweise Hügelkuppen dahinter positionierte Kämpfer verbergen. Dies alles einzuberechnen, dabei die richtigen Truppen gegen die passenden Gegner einzusetzen und nicht zuletzt den General mit seinen Spezialfähigkeiten immer am rechten Ort zu haben, macht die wahre Meisterschaft der Rome-2-Schlachten aus. Zumal die K.I. dazugelernt hat und sich beispielsweise nicht mehr so einfach durch Pfeilbeschuss zu riskanten Attacken verleiten lässt.

Die wichtgsten Neuerungen

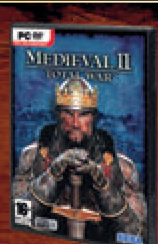
- **Erstmals See- und Landschlachten** auf ein und derselben Map (in Küstengebieten): Während ihr an Land eure Legionen befehligt, kämpft sich eure Flotte mit Geschützfeuer und Enter-Attacken auf See durch – und kann sogar Truppen anlanden. Die fallen dem Verteidiger dann in den Rücken oder besetzen strategisch wichtige Punkte.
- **Weltkarte hat 57 Provinzen,** die aus 183 Regionen bestehen: Wer eine Provinz komplett besitzt, erhält zusätzliche Vorteile. So darf man nur in kompletten Provinzen Edikte erlassen, die kräftige Boni etwa auf Steuern oder Zufriedenheit der Einwohner bringen.
- **Armeen gleichen Rollenspiel-Charakteren:** Ihr könnt ihnen Namen und ein bestimmtes Wappen geben und, erfahrungspunkteabhängig, bis zu zehn „Traditionen". Damit spezialisiert ihr die Armee auf bestimmte taktische Rollen, etwa „Reiterarmee" oder „Belagerungsspezialisten". Die Zahl der Armeen pro Fraktion ist begrenzt, wenn ihr mehr wollt, müsst ihr euch sie verdienen!
- **Echte Sichtlinien:** Erstmals in der Total-War-Serie gibt es nicht einfach einen Sichtradius um jede Einheit, sondern es werden echte Sichtlinien berechnet: Wälder oder Hügel helfen dabei, eigene Truppenmanöver zu verbergen und den Feind in der Flanke zu fassen.
- **Forschungsbaum** mit 54 Technologien in sechs Bereichen. Anders als im Vor-Vorgänger Empire gibt es „Sammelboni", wenn Forschungsfelder komplett erlernt werden, und die Forschungsbäume unterscheiden sich deutlich zwischen den Fraktionen.
- **Truppen-Rekrutierung** erfolgt nun direkt in die Armeen statt in Städten. Zudem gebt ihr Armeen nun einen Zustand vor, etwa „Gewaltmarsch", „Plündern" oder „Befestigen".



Rome
- **Erschienen:** 2004
- **Ort:** Europa, Westasien, Nordafrika
- **Zeit:** 3. Jhd. v. Chr. bis 50 n. Chr.
- **Spielbar:** 3 römische Fraktionen und 8 weitere



Rome: Barbarian Invasion
- **Erschienen:** 2005
- **Ort:** Europa, Westasien, Nordafrika
- **Zeit:** ab 395 n.Chr.
- **Spielbar:** 10 Fraktionen



Medieval 2
- **Erschienen:** 2006
- **Ort:** Europa, Mittlerer Osten, Südamerika
- **Zeit:** 1080 bis 1530 n.Chr.
- **Spielbar:** 21 Fraktionen



Medieval 2: Kingdoms
- **Erschienen:** 2007
- **Ort:** Europa, Naher Osten, Amerika
- **Zeit:** zwischen 1174 und 1521 n.Chr.
- **Spielbar:** 23 Fraktionen



Herrscher des Mittelmeers

Jede Fraktion beginnt mit mehreren Regionen, die jeweils eine Stadt enthalten. Doch die Großen fressen bekanntlich die Kleinen, deshalb ist Expansion lebenswichtig: Mehr Regionen bedeuten mehr Einnahmen, mehr Ressourcen, eine größere Auswahl an Handelsgütern und Truppentypen. Doch Vorsicht: Wer sich unkontrolliert ausbreitet, sieht sich alarmierten Nachbarn gegenüber, die jede Schwäche ausnutzen werden. Außerdem sind eingenommene Städte keinesfalls glücklich über ihre Besatzer, zumal dann nicht, wenn diese einem anderen Kulturkreis entstammen. Wer dauerhaft sein Reich erweitern möchte, kann nicht nur darauf vertrauen, die besetzten Gebiete mit Garnisonen zu unterdrücken: Er sollte auch die Steuern senken und zivile Gebäude errichten.

Zur Ausbreitung des eigenen Herrschaftsgebiets dienen vorrangig Schlachten, die erstmals in der Serie gleichzeitig Land- wie auch Seegefechte sein können: Kämpft ihr in Küstennähe, so greifen in der Nähe befindliche Flotten aktiv ins Geschehen ein: Schiffe feuern auf Einheiten an Land, Ballisten oder Katapulte erwidern das Feuer, gleichzeitig führt ihr Ramm- und Enterangriffe auf feindliche Schiffe durch. Ist der Weg frei, könnt ihr die mitgeführten Kämpfer an Land absetzen und so dem Gegner in den Rücken fallen. Das A und O der Expansion aber ist die Eroberung von Städten, die ihr durch Sturmangriffe oder Belagerungen erreichen könnt.

Politik und Diplomatie

Am Ende gewinnt derjenige den Kampf der antiken Nationen, der die besten und die meisten Soldaten in den Krieg schicken kann. Deshalb ist eine funktionierende Wirtschaft ebenso wichtig wie eine zufriedene Bevölkerung, gut ausgebaute Provinzen sowie geschickte zivile und militärische Forschung. Wer einen Nachbarn angreifen will (oder dessen Angriff fürchtet), sollte sich frühzeitig um Bündnisse mit anderen Nationen in der Region bemühen.

Und ob nun als Herrscher eines „Barbarenstamms" oder König einer Hochkultur: Ihr müsst ein Auge auf eure Generäle und Würdenträger werfen: Entwickelt einer schlechte Eigenschaften, wird er anfällig für Korruption? Dann heißt es aufpassen, um nicht plötzlich einem Verrat zum Opfer zu fallen!

Neben den Attributen eurer Generäle gibt es in Rome 2 erstmals auch ein Individualisierungssystem für eure Armeen: Jeder Truppenverband lernt mit der Zeit hinzu, einem Rollenspiel-Charakter gleich. Hat er genügend Erfahrung gesammelt, dürft ihr eine „Tradition" für ihn wählen. Das kann etwa „Erfahrene Belagerer" sein, sodass ihr in Zukunft leichter Städte aushungern oder stürmen könnt. Oder ihr wählt die Tradition „Marschierer", und habt mit dieser Armee fortan mehr Bewegungspunkte zur Verfügung. Bis zu zehn dieser Traditionen kann eine Armee erwerben, wodurch sie zu einem wesentlich schlagkräftigeren Verband wird als zu ihrer Gründung.

Apropos: Die Historie einer Armee samt geschlagener Schlachten wird aufgezeichnet, und ihr dürft sogar Namen und Wappen verändern. Da zudem jeder Soldatentrupp zwingend Teil einer solchen Armee sein muss und die Zahl der Armeen pro Fraktion begrenzt ist, gehören außerdem die „Ministacks" früherer Serienteile weitgehend der Vergangenheit an.

Wusstet ihr schon …?

… dass Caesar nicht etwa „Zäsar" ausgesprochen wurde, sondern „Kaisar"? Ganz klar also, woher Begriffe wie „Kaiser" und „Zar" stammen.

… dass eine Legion in Sollstärke etwa 5.000 Mann plus 300 Kavalleristen umfasste? Dazu kamen etwa 1.000 Mann im Versorgungstross sowie nochmals etwa 5.000 Mann Auxiliartruppen.

… es in der Römischen Republik anfangs nur vier Legionen gab, die für jeden Feldzug neu aufgestellt wurden? Die Besitzverhältnisse der Bürgersoldaten bestimmten ihre taktische Rolle, Besitzlose waren nicht wehrtauglich.

… Kaiser Trajan (73 bis 115 n.Chr.) die größte Ausdehnung des römischen Reiches erreichte? Es umfasste damals etwa 8,3 Millionen Quadratkilometer Fläche und 62 Millionen Menschen – etwa ein Viertel der Weltbevölkerung.

… die Legionen durchnummeriert waren, es aber im Laufe der Jahrhunderte zu diversen Mehrfachbelegungen kam? So gab es allein die „Legio I" 20mal, mit unterschiedlichen Namenszusätzen.

… Es im Jahre 80 nach Christus 27 aktive Legionen gab, von denen keine einizige in Italien, aber allein sieben entlang des Rheins stationiert waren?

… Mit den „Mauleseln des Marius" die Legionäre gemeint waren? Nach der Militärreform des Gaius Marius ab 104 v. Chr mussten sie einen Großteil ihres Gepäcks (ca. 40 kg) selbst tragen, nur Zelte und Werkzeug wurden noch von echten Mauleseln befördert.

… Die Berufsarmee des Marius nicht mehr auf dem Besitz der Soldaten beruhte? So konnten viel mehr Männer rekrutiert werden. Das Dienstalter bestimmte nun die taktische Rolle, also ob man bei den Velites, Hastati, Principes oder Triarii kämpfte.



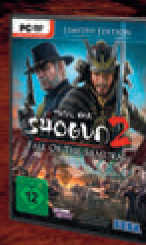
Empire
- **Erschienen:** 2009
- **Ort:** Amerika, Europa, Indien, Weltmeere
- **Zeit:** 1500 bis 1800 n.Chr.
- **Spielbar:** 12 Fraktionen



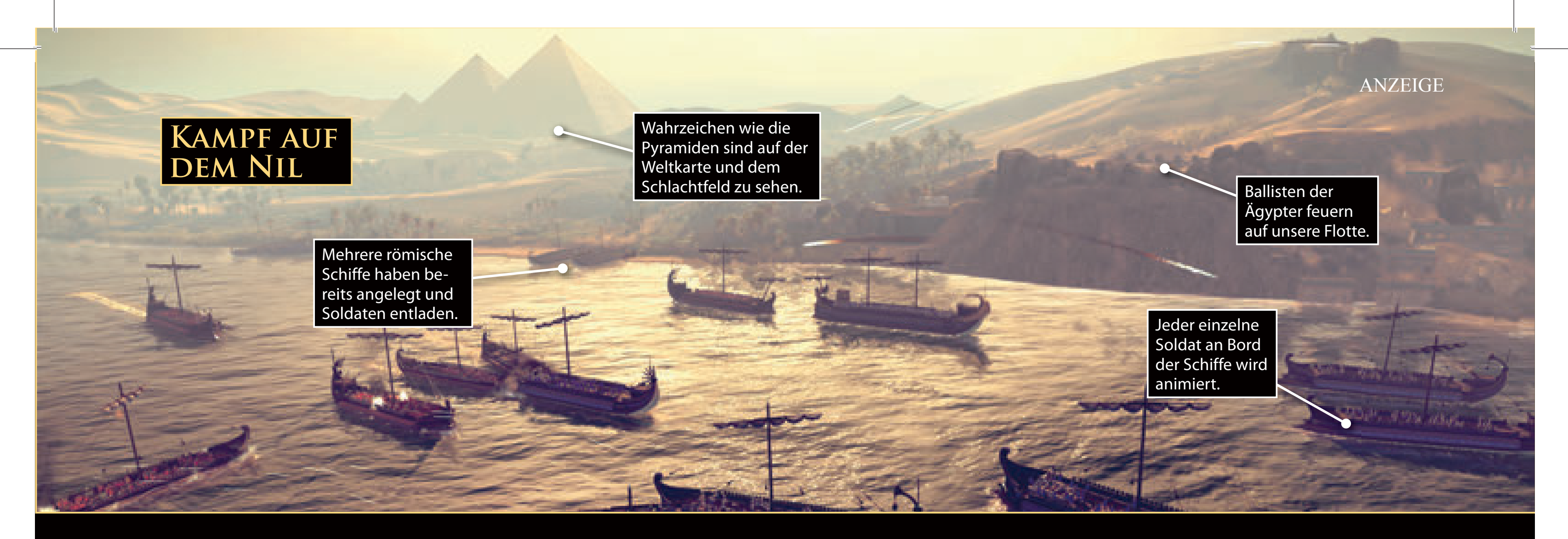
Napoleon
- **Erschienen:** 2010
- **Ort:** Europa bis Ural, Nordafrika
- **Zeit:** ab 1804 n.Chr.
- **Spielbar:** 6 Fraktionen



Shogun 2
- **Erschienen:** 2011
- **Ort:** Japan
- **Zeit:** ab 1545 n.Chr.
- **Spielbar:** 10 Klans



Shogun 2: Fall of the Samurai
- **Erschienen:** 2012
- **Ort:** Japan
- **Zeit:** ab 1864 n.Chr.
- **Spielbar:** 10 Klans (inkl. DLC)



Nicht nur für Profis

Bei all den Funktionen und Details von Rome 2 könnte man meinen, dass Einsteiger vom Spiel überfordert wären. Doch zum einen gibt es diverse Schwierigkeitsgrade, zum anderen führt eine Tutorial-Kampagne sowohl in die Kämpfe als auch in den Strategiemodus ein. Zusätzlich gibt es viele Komfort-Features: Man kann zum Beispiel einzelne Trupps oder ganze Flügel seiner Armee automatisch steuern lassen, offensiv wie defensiv. Abgerundet wird die Abteilung „Komfort" durch die intuitive Bedienung und die enthaltene Enzyklopädie.

Die Qual der Wahl

Nicht nur Fans werden von diesem umfangreichen Strategie-Koloss begeistert sein. Der neue Ableger der mehrfach ausgezeichneten Total-War-Reihe erscheint darüber hinaus in gleich drei Editionen mit unterschiedlichen Bonusinhalten. [A.D. MMXIII]

EXKLUSIV BEI AMAZON

TOTAL WAR ROME II

· COLLECTOR'S EDITION ·

Bausatz eines funktionsfähigen (!) römischen Onagers

Limited-Edition-Steelbox mit (lateinischer) Nummerierung

Schachtel dient als klassisches römisches Spielbrett

Provinzen-Karte auf Leinen

Exklusives Spiel: Total War Cards – Punische Kriege

Nachbildungen römischer Würfel und Spielsteine

USK 12 · PC DVD · TOTAL WAR · CREATIVE ASSEMBLY · SEGA



Ab 3. September erhältlich

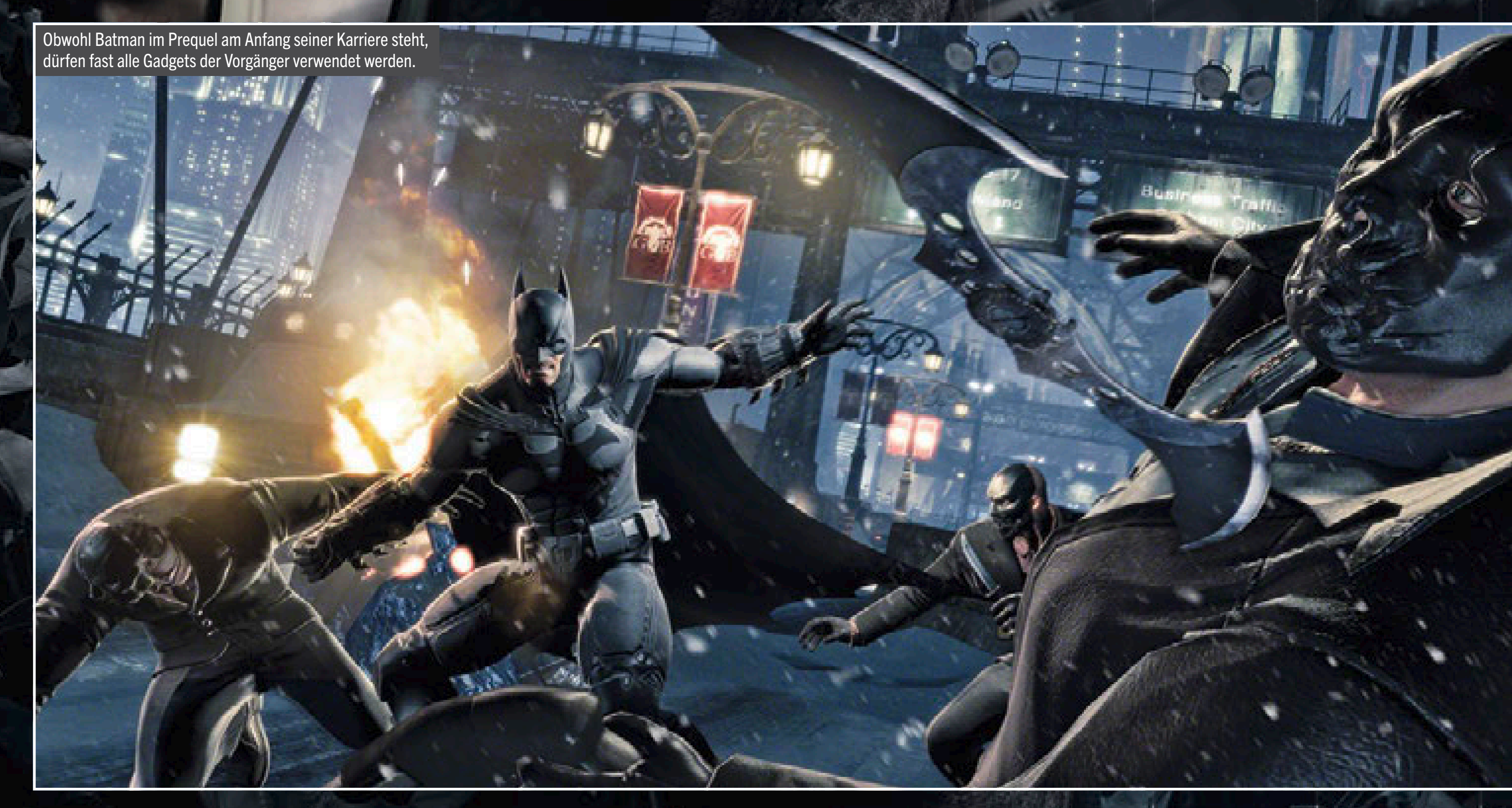
Batman: Arkham Origins

Von: Matti Sandqvist

Alles hat einen Anfang: Das gilt sowohl für Batmans Karriere als auch für die von Entwicklerstudios.

Rocksteady, der Entwickler hinter *Batman: Arkham Asylum* und *Arkham City* hat die Messlatte für Comic-Versoftungen verdammt hoch gelegt. Kaum eine andere Spielreihe hat durch die Bank Höchstwertungen abgestaubt und das Action-Genre dabei gameplaytechnisch um mindestens eine Generation vorangebracht. Das liegt nicht nur am famosen, konterlastigen Kampfsystem und der grandiosen Präsentation der Fledermaus-Abenteuer, sondern auch daran, dass die Briten meisterhafte Geschichtenerzähler sind. Ob man sich als DC-Comic-Fan bezeichnet und sich somit mit Gothams Schurken gut auskennt oder absoluter Laie ist: Die Handlung der bisher zwei erschienenen Teile packt den Spieler ab der ersten Minute und hält dank vieler unerwarteter Wendungen bis zum Schluss bei Laune.

Da fragt man sich natürlich, ob bei *Batman: Arkham Origins* überhaupt irgendetwas schief gehen kann. Schließlich hat Rocksteady beim letzten Teil mit der relativ weitläufigen offenen Spielwelt und den interessanten Nebenmissionen bereits fast alle Wünsche der Fans erfüllt. Nun arbeiten aber nicht die ausgewiesenen Experten am nächsten Teil der Reihe, sondern ein jüngst gegründetes Studio in Montreal zeichnet für die Zukunft der Serie verantwortlich. Eine solche Umstellung ruft Skeptiker auf den Plan und so sind auch wir mit ein wenig Argwohn im Gepäck nach Kanada geflogen. Doch nach einem ausführlichen Interview (siehe Seite 36) und einer Anspielmöglichkeit sind wir uns sicher: Das Team um Eric Holmes und Ben Mattes geht mit dem Batman-Stoff ebenso gewandt um wie die Briten, aber auch ein wenig vorsichtiger. Dass sie aus Rücksicht gegenüber den Fans das Rad nicht neu erfinden wollen, können wir gut nachvollziehen.


Obwohl Batman im Prequel am Anfang seiner Karriere steht, dürfen fast alle Gadgets der Vorgänger verwendet werden.

MEHR DETEKTIV-ARBEIT

Statt nur gelegentlich ein bestimmtes Plätzchen nach Hinweisen zu durchsuchen, muss der junge Batman ganze Areale unter die Lupe nehmen.

Batman gilt in der DC-Comic-Welt als einer der besten Detektive weit und breit. Diese Rolle kam in den letzten beiden Fledermaus-Abenteuern ein wenig kurz und deshalb haben die Entwickler entschieden, etwas kompliziertere Fälle als Nebenmissionen zu präsentieren. Beim Anspielen mussten wir zum Beispiel einen rätselhaften Helikopterabsturz untersuchen. Batman kommen dabei seine vielfältigen Gadgets zupass. So kann er eine nachberechnete Videosequenz aufrufen, die alle gefundenen Hinweise berücksichtigt. Als wir am hinteren Rotor einen Kugeleinschlag entdecken, zeigt uns das Video, dass der Hubschrauber von einem Scharfschützen aufs Korn genommen wurde. Doch an der Stelle, an der Sniper stand, finden wir nur eine Leiche. Anscheinend war jemand anders für den tödlichen Anschlag verantwortlich …

DNA EVIDENCE
IMPACT PATTERN
Analysis: Victim killed by impact
Cause of Death: Broken Neck
Speed of Impact: 79 km/h
Victim Weight: 75 kg
Angle of Impact: 34 degrees
Impact Radius: 56cm



Durch die Simulation sieht Batman, wie der Hubschrauber abgestürzt ist und wodurch es zum Unglück kam. Die nächsten Hinweise führen den Fledermausmann zu einem benachbarten Dach, wo sich eigentlich ein Scharfschütze befinden sollte.


In einer Nebenmission wird Batman Zeuge eines Helikopterunglücks. Als der Meisterdetektiv den Fall näher untersucht, stößt er auf eine Leiche. Damit er eine Simulation des Unglücks erstellen kann, muss er zuerst allen Hinweisen nachgehen.

Am Anfang war …

Der vorsichtige Umgang mit der Materie geht bereits bei der Story los. Die Handlung ist zeitlich fünf Jahre vor den Vorgängern angesetzt und präsentiert uns den Fledermausmann am Anfang seiner Detektivkarriere. Die hohen Mauern um das Gefängnis mitten in der Metropole Gotham sind ebenso wenig hochgezogen wie der gute Ruf Batmans bei der Polizei eine gesetzte Sache. Doch bei den Schurken hat sich bereits herumgesprochen, dass eine düstere Gestalt im Fledermauskostüm den Verbrechern die Leviten liest. Deshalb hat Black Mask – der mächtigste und zugleich reichste Ganove Gothams – ein Kopfgeld von sage und schreibe 50 Millionen Dollar auf Batman ausgesetzt. Natürlich ruft das neben Auftragskillern so gut wie jeden namhaften Schurken der Metrople auf den Plan – etwa Joker, Pinguin, Bane, Anarky und Deadstroke. Obendrein ist die Polizei und Captain James Gordon nicht auf Batmans Seite, stattdessen macht ein SWAT-Team ebenfalls Jagd auf ihn.

Der junge Superheld darf sich also auf einiges gefasst machen – und das ausgerechnet zu Weihnachten. Für den mentalen Beistand steht dem Grünschnabel aber sein Ziehvater und Butler Alfred Pennyworth zur Seite. Laut den Machern soll für die Story von *Arkham Origins* die Beziehung der beiden eine zentrale Rolle einnehmen. Bruce Wayne – und damit auch sein Alter Ego Batman – ist noch recht draufgängerisch und so muss der geduldige Alfred ihn immer wieder zur Vernunft bringen.

Go-Go-Gadget-o …

Obwohl Batman erst im zweiten Jahr seiner Karriere steht, werdet ihr als Spieler nicht auf die bereits von den Vorgängern bekannten und geschätzten Gadgets verzichten müssen. Ihr könnt zum Beispiel wieder mit dem Batarang Gegnern aus der Distanz Schaden zufügen und Schalter umlegen oder Schurken mit dem Explosivgel Fallen stellen sowie brüchige Mauern zu Fall bringen. Es befindet sich sogar ein neues Werkzeug in Bruce Waynes Batsuit: Mit der Remote Claw, einem Seil mit jeweils einem Haken an beiden Enden, könnt ihr zum Beispiel zwei Gegner aufeinanderprallen lassen. Dafür müsst ihr einfach zwei Ziele aus der Distanz aussuchen und die Remote Claw auf sie abfeuern – der Kreativität sind dabei kaum


Batman geht in seinen jungen Jahren eher rabiat mit den Schurken um.


Auch der gefürchtete Bane macht im neuen Batman-Abenteuer Jagd auf den Meisterdetektiv.

INTERVIEW MIT **BEN MATTES UND ERIC HOLMES**

„Uns bedeutet die Qualität der Arkham-Spiele sehr viel.“


Ben Mattes ist Senior Producer bei Warner Bros.

PC Games: Könntet ihr euch kurz vorstellen und verraten, was ihr vor Batman: Arkham Origins gemacht habt?
Ben Mattes: „Ich bin der Senior Producer von Arkham Origins. Seit zwei Jahren arbeite ich hier bei Warner Bros. Games Montreal, davor war ich sechs Jahre bei Ubisoft tätig und war vor allem an der Entwicklung der *Prince of Persia*-Spiele und *Assassin's Creed*-Titel beteiligt. Meine Karriere in der Spiele-Industrie fing aber bei Gameloft mit N-Gage-Titeln an.“
Eric Holmes: „Bevor ich bei Warner Bros. als Creative Director anfing, war ich bei Epic Games tätig. Leider darf ich abseits von *Fortnite* die Titel nicht nennen, an denen ich dort gearbeitet habe, da sie – noch – nicht veröffentlicht wurden. Davor war ich für fast zehn Jahre bei Radical Entertainment und habe an Spielen wie *Prototype* gearbeitet.“

PC Games: Mit *Prototype* und *Assassin's Creed* habt ihr beide recht viel Erfahrung in Sachen Open-World-Spiele gesammelt. Ist das einer der Gründe, warum *Arkham Origins* eine weitläufige und offene Spielwelt bieten wird?
Holmes: „Man könnte eher sagen, dass ich deshalb für dieses Spiel ausgesucht wurde. Ben und ich kennen uns schon lange und er hat mich ins Team geholt.“
Mattes: „Wir wussten bereits am Anfang der Entwicklung, dass Open-World eine große Rolle für *Arkham Origins* spielen wird. Daher war Eric die perfekte Wahl, da er sich mit Third-Person-Action-Titeln, Comics und Open-World-Spielen bestens auskennt.“

PC Games: Eric, du kennst dich also auch mit Comics gut aus?
Holmes: „Absolut. Durch einen Artikel in einer britischen Spielezeitschrift kam ich als Jugendlicher auf Comics, dort wurde vor allem Batman für die älteren Leser empfohlen. Also las ich die gesamte Year-One-Reihe von DC und kam irgendwann dann auf das Pen&Paper-Rollenspiel *DC Heroes*, also so gesehen zurück zu den Spielen. Durch die vielen, grandiosen Quellenbücher zum Rollenspiel habe ich übrigens deutlich mehr über die Welt und die Charaktere der DC-Comics erfahren als alleine durch die Comic-Bände.“

PC Games: Abseits der deutlich prominenteren Open-World-Komponente sind die Unterschiede zu den Vorgängern eher marginal. Warum habt ihr euch für diese vorsichtige Gangart entschieden?
Mattes: „Uns bedeutet die Qualität der *Arkham*-Spiele sehr viel und das gilt bestimmt auch für die gesamte Spieleindustrie. Daher geht man mit einem so starken Stoff nicht leichtsinnig um. Wir wollten auch nicht eine große Fülle von frischen Features in das neue Spiel einbinden, von denen die Leute sagen würden, dass sie vielleicht in Ordnung sind, aber mehr nicht. Wir sind also sehr wählerisch, wenn es um Neuerungen geht. Unser Ziel ist es, *Arkham Origins* mit wenigen, aber dafür bedeutenden Features zu erweitern. Ich denke, dass wir damit die beste Lösung getroffen haben.“

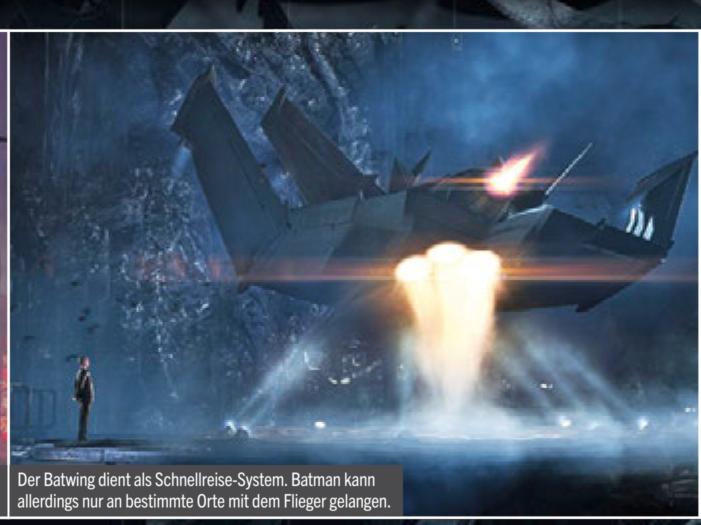

Eric Holmes ist Creative Director bei Warner Bros.

Grenzen gesetzt. Beim Anspielen haben wir etwa eine Gasflasche mit einer Wache verbunden und zugesehen, wie es zu einer chemischen Reaktion der beiden kam, inklusive einer anschließenden Reduktion bestimmter lebenswichtiger Elemente.

Viel zu tun
Auch die Spielwelt lässt euch im dritten Teil deutlich mehr Freiheiten als die Vorgänger. Wie in *Arkham City* ist das Spielareal offen gestaltet, doch von den Maßen her doppelt so groß wie das innerstädtische Gefängnis von Teil 2. Damit es euch in Gotham nicht langweilig wird, haben die Entwickler überall auf der Karte Nebenmissionen verteilt. Interessant ist zum Beispiel die Sidequest mit Anarky. Der politisch motivierte Bombenleger hat überall in der Stadt Sprengsätze verteilt, die ihr innerhalb einer bestimmten Zeit entschärfen müsst. Die Bomben macht ihr übrigens wieder mit dem Dechiffrier-Werkzeug ungefährlich. Die Mission zieht sich über das ganze Spiel hinweg, ihr solltet also stets Ausschau nach Apparaten halten, die eine gewisse Ähnlichkeit mit Bomben haben.

Ebenso wird Batman wieder auf Mad Hutter treffen, den verrückten Erfinder mit einem Faible für Hüte. Der fiese Wissenschaftler hat sich darauf spezialisiert, die Alpha-Gehirnwellen zu manipulieren und so seinen Opfern eine Welt vorzugaukeln, die gar nicht existiert. Ihr dürft euch also auf eine psychedelische Sidequest freuen, in der ihr in einer Art Alice-im-Wunderland-Welt voller lebendiger Spielkarten um euer Leben kämpfen müsst. Damit sich Batman auf den relativ weiten Wegen von einer Mission zur nächsten als Verbrechensbekämpfer beweisen kann, machen kleinere Ganovenbanden die Straßen Gothams unsicher. Je nach Gusto können wir an diesen Stellen bedrohten Passanten helfen und uns mit den Schurken prügeln. Unter den Schlägern finden sich übrigens zwei neue Kämpferklassen. Interessant ist vor allem der sogenannte Martial Artist. Diese Karate-Experten können wie Batman kontern und sind obendrein deutlich flinker als die anderen Gegner. Man sollte also darauf gefasst sein, dass die Abwehrschläge ebenfalls gekontert werden und deshalb blitzschnelle Reaktionen


Die Nebenmission mit Mad Hutter verspricht wieder psychedelisch zu werden.


Der Batwing dient als Schnellreise-System. Batman kann allerdings nur an bestimmte Orte mit dem Flieger gelangen.

DIE BAT-HÖHLE

In den Vorgängern war Batman obdachlos. Mit *Arkham Origins* wird sich das ändern.

Eine der größten Neuerungen von *Arkham Origins* ist das Batcave – das geheime Hauptquartier von Batman. Hier unterhalten wir uns zwischen den Missionen zum Beispiel mit Bruce Waynes Ziehvater Alfred oder gehen weiteren Hinweisen eines Auftrags auf dem Batcomputer nach. Es lassen sich etwa mithilfe von Simulationen bereits geschehene Verbrechen analysieren, Details auswerten und so des Rätsels Lösung entziffern.

Wer sein Aussehen verändern möchte, ist in der Fledermaushöhle ebenfalls richtig aufgehoben. Man kann etwa spaßeshalber das pummelige Classic-Outfit aus der Sechzigerjahre-TV-Serie mit Adam West in der Hauptrolle anziehen.

Interessant ist auch der Trainingssimulator im Batcave. Sobald man neue Kombos oder Attacken erlernt hat, kann man sie hier gegen virtuelle Gegner üben und so die nötigen Tastenkombinationen verinnerlichen. Auch das Schnellreise-System im Form des Batwings findet sich im Batcave wieder. Das nach einer Fledermaus aussehende Flugzeug bringt euch zu bestimmten Stellen in Gotham, die ihr bereits besucht habt. Davor solltet ihr euch aber um die Luftwabwehr kümmern, denn der Batwing ist beileibe nicht kugelsicher.

Im Batcave befindet sich ein Anzugsautomat. Damit könnt ihr euch etwa die Rüstung von Azrael anlegen oder euch als Classic-Batman verkleiden.

Am Bat-Computer könnt ihr alte Fälle analysieren und so neue Hinweise sammeln.

abverlangt werden. Die zweite neue Klasse sind schwer gepanzerte, brutale Schlägertypen. Bevor man ihnen Schaden zufügen kann, muss man durch mehrere Konterangriffe ihre Schutzwesten abschlagen und sie danach noch eine Weile mit Attacken bearbeiten.

Benotung

Neu für die Serie ist, dass der Spieler nach jedem Kampf eine Bewertung verpasst bekommt, wie geschickt er sich angestellt hat. Wer zum Beispiel eine Kombo mit mehr als 40 Treffern hinlegt, dabei abwechslungsreich und kreativ vorgeht und insbesondere kaum Schläge einsteckt, bekommt eine gute Wertung sowie viele Erfahrungspunkte. Die XPs müsst ihr jedoch nicht unbedingt durch Kämpfe verdienen. Bereits Gespräche mit dem Butler Alfred Pennyworth in der Bat-Höhle (siehe Kasten oben) geben Punkte oder auch das Lösen von Detektiv-Rätseln. Nach einem Stufenaufstieg kann man in *Gotham Origins* wie in den Vorgängern neue Kampffähigkeiten erlernen oder nützliche Gadgets für den Batsuit freischalten.

Technisch ausgezeichnet

Technisch hinterließ *Arkham Origins* einen ordentlichen Eindruck. Zwar hat sich grafisch kaum etwas gegenüber *Arkham City* getan – schließlich verwenden die Jungs und Mädels in Montreal dieselbe Engine und dieselben Tools wie Rocksteady für den zweiten Teil. Trotzdem gehört das kommende Batman-Abenteuer eindeutig zu den schönsten Spielen der kommenden Monate, alleine durch die sehr detaillierten Charaktere und die prächtigen und zugleich abwechslungsreichen Umgebungen.

Auch tontechnisch trumpft das Spiel gehörig auf. Zum einen erinnert der von Christopher Drake (*Batman: Year One*) produzierte Soundtrack ein wenig an *Stirb Langsam* (dessen Handlung ja auch zu Weihnachten spielte) und die englischen Sprecher sind wieder einmal erstklassig. Einziges kleines Manko ist, dass Mark Hamill (*Star Wars Episode 4-6*) dieses Mal leider nicht den Joker mimen wird. Auch für die deutsche Version gehen wir von einer professionellen und atmosphärischen Sprachausgabe aus – wie bereits in den Vorgängern. ❑



Bruce Waynes Ziehvater Alfred wird im neuen Teil eine prominente Rolle spielen.

„Nicht wirklich bahnbrechend, aber für alle Batman-Fans ein Muss."

Matti Sandqvist

Einerseits kann ich die Entwickler und ihren überaus vorsichtigen Umgang mit der *Batman*-Marke verstehen. Schließlich hat Rocksteady zwei fast perfekte Spiele abgeliefert, die kaum noch Raum für Verbesserungen lassen. Andererseits frage ich mich, ob es sinnvoll ist, ein neues Fledermaus-Abenteuer mit derselben Engine und nur wenigen spielerischen Neuerungen herauszubringen. Am Ende freue ich mich als großer Batman-Fan aber auf *Arkham Origins*. Obwohl der Nachfolger das Rad nicht neu erfindet, baut es auf einem so famosen Grundstein auf, dass es mich garantiert bestens unterhalten wird. Außerdem habe ich nach dem Studio-Besuch großes Vertrauen in die Fähigkeiten der erfahrenen Entwickler.

GENRE: Action
PUBLISHER: Warner Bros. Interactive
ENTWICKLER: Warner Bros. Games Montreal
TERMIN: 25. Oktober 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**



Lords of the Fallen

Die taktischen, actionreichen Kämpfe sollen den Spieler kräftig fordern, dabei aber nie unfair oder frustrierend werden.

Von: Felix Schütz

Knackige Kämpfe, tolles Design: Wir schauten uns das deutsch-polnische Action-RPG an.

Stippvisite bei Deck 13: Das Frankfurter Studio (*Jack Keane*, *Venetica*) hat derzeit ein heißes Eisen im Feuer: *Lords of the Fallen*, ein Action-RPG, das auf der E3 diesen Sommer viel Beachtung fand. Das Spiel wird allerdings nicht allein von Deck 13, sondern gemeinsam mit dem polnischen Studio CI Games entwickelt. Dort arbeitet mittlerweile auch Tomasz Gop, der vor zwei Jahren noch bei CD Projekt für die *The Witcher*-Spiele zuständig war. Bei unserem Studiobesuch in Frankfurt hatten wir die Chance, sowohl mit Deck 13 als auch mit Gop über das Projekt zu plaudern und eine frische Demo anzuschauen.

Als Gott den Weg alles Irdischen ging

Für *Lords of the Fallen* haben die Autoren eine Fantasy-Welt mit reichhaltigem Hintergrund entworfen. Lange vor den Ereignissen des Spiels tobte ein epischer Konflikt: Die Menschheit lehnte sich damals gegen ihren Gott auf und brachte ihn zu Fall. 8.000 Jahre sind seither verstrichen und der Triumph der Menschen geriet in Vergessenheit – bis plötzlich die Armeen des toten Gottes zurückkehren. Hier setzt *Lords of the Fallen* ein.

Das Spiel legt ohne Charaktererstellung los. Stattdessen wählt man nur flott eine von drei Startklassen und schlüpft dann direkt in die Haut des festgelegten Helden Harkyn. Der bärtige Hüne ist kein unerfahrener Bauernlümmel, sondern ein erprobter, grimmiger Kämpfer, für den die Autoren eine umfassende Story voller Überraschungen geschrieben haben. Mehr wird dazu aber nicht verraten!

Rückkehr der Rhogar

Harkyns Abenteuer beginnt in einem verschneiten, abgelegenen Bergkloster. Der Held und sein Mentor, ein Priester, wurden dorthin geschickt, um zu klären, warum der Kontakt zur Abtei abgebrochen ist. Die beiden stapfen durch die Eingangspforte, Schnee und Nebel wehen ins finstere Gewölbe. Von den Bewohnern fehlt jede Spur. Harkyn schreitet die ersten Stufen hinauf, kommt aber nicht weit, denn sofort stellt sich ihm der erste Gegner in den Weg: Ein Rhogar, ein Krieger aus der Armee des gefallenen Gottes. Tomasz Gop bedient das Gamepad, während er uns das wichtigste Feature des Spiels erklärt: das Kampfsystem.

Kämpfe als zentrales Spielelement

„Wir machen kein Hack & Slay. Wenn du einfach losrennst und wild draufhaust, sieht das etwa so aus.“ Tomasz lässt Harkyn auf den Gegner zustürmen und ein paar Hiebe austeilen. Das richtet zwar ein wenig Schaden an, doch im Gegenzug kassiert Harkyn einen brutalen Treffer, der seinen Lebensbalken dramatisch schmelzen lässt. Wenig später ist das Gefecht vorbei – und Harkyn liegt tot am Boden. „Ist doch nicht schlecht, wenn man erst mal draufgeht, sobald man einen neuen Gegner trifft“, findet Tomasz, startet den Kampf erneut und erklärt weiter: „Wir wollen dich aber natürlich nicht bestrafen oder frustrieren. Darum sind die Checkpoints gleich in der Nähe, falls du mal ins Gras beißt.“ Immer wieder betont Gop, wie wichtig und befriedigend es sein soll, sich in die Spielmechanik von *Lords of the Fallen* reinzufuchsen. Man muss die Kampfabläufe lernen, die Bewegungen und Attacken des Feindes studieren, sich eine Taktik zurechtlegen. Erst dann hat Harkyn eine Chance – beispielsweise weicht er den Hieben des Gegners dann mit Seitwärtsrollen aus, wartet den richtigen Moment ab, schlägt in

EIN SPIEL, ZWEI ENTWICKLER

Lords of the Fallen **entsteht seit knapp zwei Jahren in enger Zusammenarbeit zweier Teams: Deck 13 in Frankfurt am Main und CI Games in Warschau, Polen.**

„Es ist eine Gemeinschaftsproduktion. Wir haben 10 Leute in Warschau, die an Locations und so was arbeiten. Aber der Löwenanteil wird eindeutig von Deck 13 gestemmt, sie haben die ganze Produktion im Griff", erklärt Tomasz Gop. Der Produzent ist vor allem durch die *The Witcher*-Rollenspiele bekannt, an denen er mehrere Jahre gearbeitet hatte, bis er 2011 seinen Job bei CD Projekt aufgab. Kurz darauf stieß er bei CI Games zum *Lords of the Fallen*-Team hinzu. Jan Klose, Creative Director von Deck 13, ergänzt: „Wir haben hier bei Deck 13 etwa 45 Leute, die an dem Spiel arbeiten. Hinzu kommen mehrere Outsourcer, die uns Artworks und 3D-Modelle zuliefern."

Gop zeigt sich sehr zufrieden mit der Zusammenarbeit: „Deck 13 ist spitze darin, Spiele mit starker Story und Tiefgang zu machen. Und CI Games fühlt sich bei Action-Games zu Hause. Also dachten wir uns: Ein Action-RPG? Klar, warum nicht!" Bis das Spiel fertig ist, dauert's allerdings noch ein wenig: *Lords of the Fallen* soll erst nächstes Jahr für moderne PCs, PS4 und Xbox One erscheinen.



Tomasz Gop (links), Produzent bei City Interactive und Jan Klose (rechts), Creative Director bei Deck 13, spielen uns *Lords of the Fallen* an einem PC mit Gamepad vor.

geschmeidigen Kombo-Attacken zu. Nach ein paar Minuten – gegen den ersten Gegner, wohlgemerkt! – ist dieser Einstiegskampf gewonnen.

Aufwendige Next-Gen-Grafik

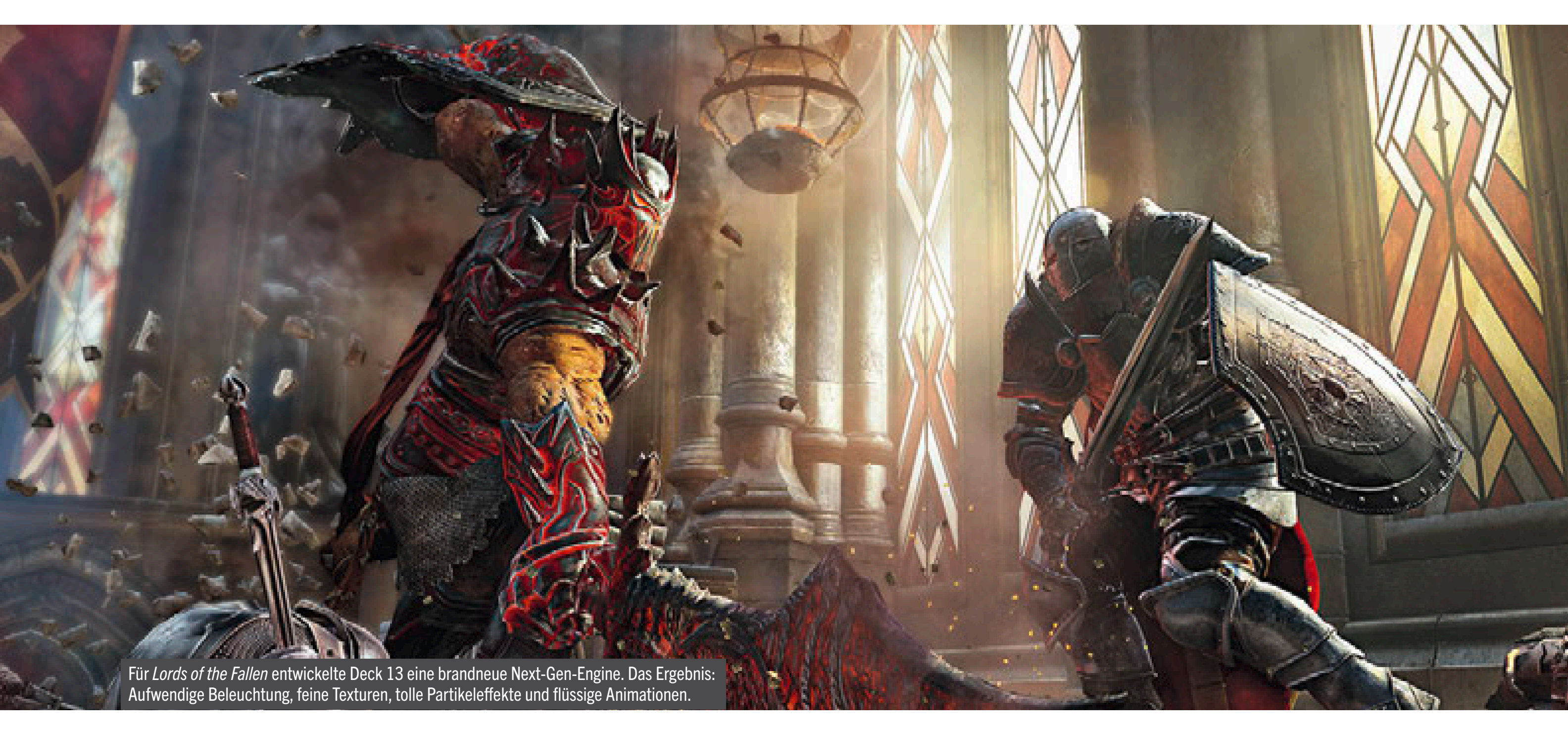
Wir nutzen die Verschnaufpause, um uns die Grafik genauer anzuschauen. Jan Klose (Creative Director von Deck 13) berichtet stolz, dass die Technik von Grund auf neu entwickelt wurde. Mit ihrer selbst programmierten Fledge Engine, die für High-End-PCs sowie PS4 und Xbox One ausgelegt ist, zaubern die Frankfurter tolle Bilder auf den Monitor: Scharfe Texturen, stimmungsvolle Beleuchtung, aufwendige Physikeffekte und Stoffsimulation. Auch feine Partikeleffekte wie umherwirbelnder Schnee oder Funken und die flüssigen Kampfbewegungen hinterlassen einen sehr guten Eindruck. Abseits der Technik überzeugt aber auch das stimmige Design: Gegner, Umgebungen, Waffen und Kostüme, alles wurde mit viel Liebe zum Detail gestaltet – die Screenshots spiegeln die tatsächliche Qualität gut wieder.

Fordernde Bosse

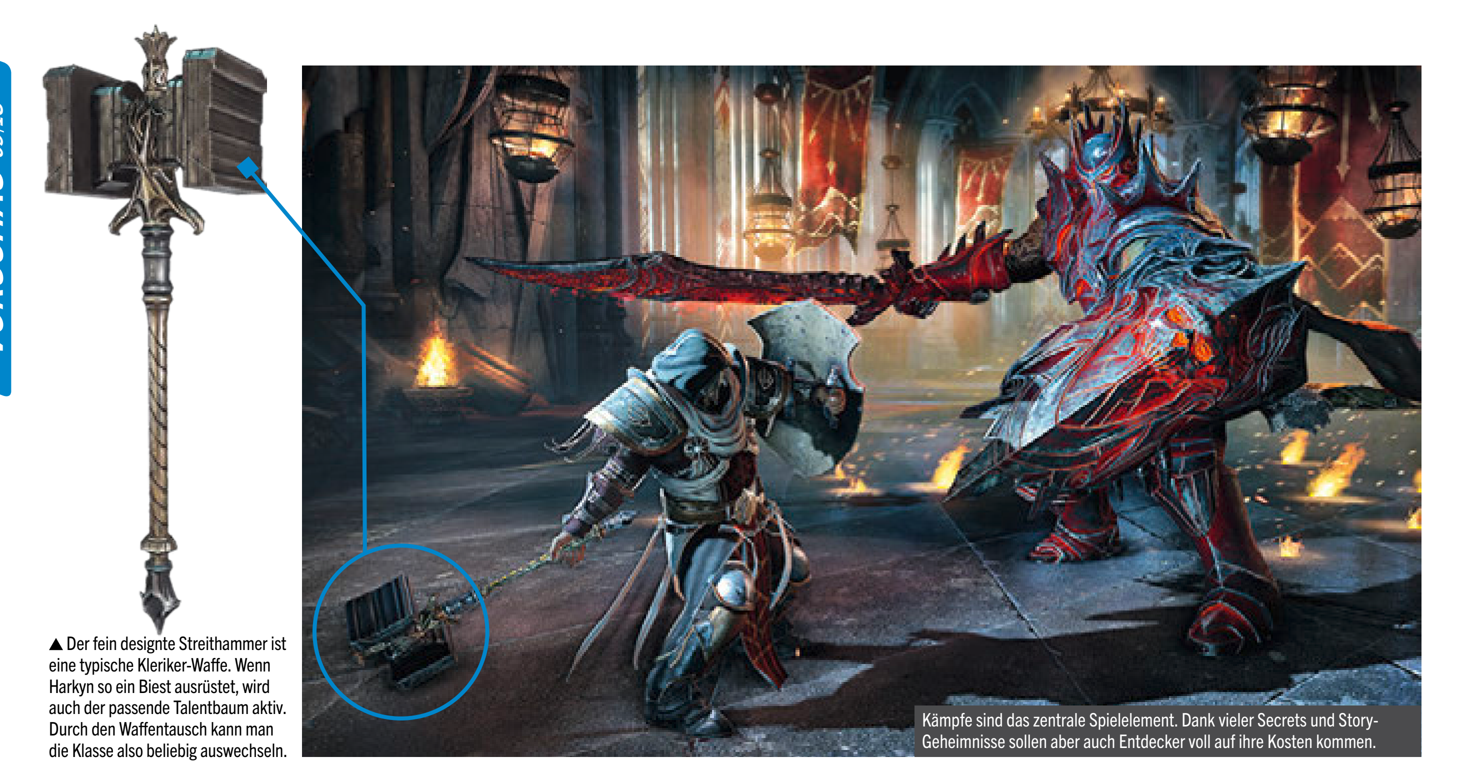
Harkyn erkundet das Kloster weiter, betritt den nächsten Raum. Extra für diese Präsentation haben die Entwickler hier einen Mini-Boss platziert. Dieser gewaltige, dämonische Ritter setzt Harkyn heftig mit verschiedenen Hieb- und Stichattacken zu, wirkt anfangs aber noch ziemlich berechenbar. Erst nachdem er ein Viertel seiner Lebenspunkte verloren hat, startet die nächste Kampfphase – das Schwert des Rhogars beginnt dann zu glühen und verschießt magische Geschosse, passend dazu wird die Musik dramatischer, das Tempo steigt. Gegen Ende rast der Boss mit einer fabelhaft animierten Wirbelattacke durch den Raum – selbst Gop hat hier alle Mühe, den Angriffen des Gegners auszuweichen und im richtigen Augenblick zuzuschlagen. Das ist es, was die Entwickler erreichen wollen: *Lords of the Fallen* soll ein Spiel sein, in das man Zeit investieren muss, um alle Mechaniken und Feinheiten zu lernen. Nicht kompliziert, aber komplex, nicht frustrierend, aber fordernd – so lautet der Plan.

Klassen mit Talentvielfalt

Es gibt drei Grundklassen in *Lords of the Fallen*: Krieger, Schurke und Kleriker. Man wählt allerdings nur zu Beginn eine Einstiegsklasse, denn später kann sich der Spieler ohnehin frei in allen drei Bereichen entfalten. Deck 13 koppelt die Klasse dazu einfach an die verwendete Hauptwaffe: Wer beispielsweise ein Breitschwert trägt, der kämpft im Krieger-Stil. Ein ausgerüsteter Streitkolben hingegen wandelt Harkyn zum Kleriker. Das sind natürlich nur zwei simple Beispiele, im fertigen Spiel soll es sehr viele Waffen geben, außerdem



Für *Lords of the Fallen* entwickelte Deck 13 eine brandneue Next-Gen-Engine. Das Ergebnis: Aufwendige Beleuchtung, feine Texturen, tolle Partikeleffekte und flüssige Animationen.



▲ Der fein designte Streithammer ist eine typische Kleriker-Waffe. Wenn Harkyn so ein Biest ausrüstet, wird auch der passende Talentbaum aktiv. Durch den Waffentausch kann man die Klasse also beliebig auswechseln.

Kämpfe sind das zentrale Spielelement. Dank vieler Secrets und Story-Geheimnisse sollen aber auch Entdecker voll auf ihre Kosten kommen.

verschiedenste Rüstungsteile und Spezialwaffen. Jede Klasse wird über Talentbäume entwickelt, in denen man Stufe für Stufe neue taktische und magische Fähigkeiten freischaltet. Ein Krieger blockt etwa Angriffe mit dem Schild ab, während der flinkere Schurke lieber Ausweichrollen hinlegt. Kleriker hingegen erzeugen ein magisches Abbild von sich selbst, das den Gegner beschäftigt, während Harkyn schwere Treffer mit seinem Streithammer anbringt. Eine üppige Auswahl an aktiven und passiven Talenten, die sich alle in mehreren Stufen steigern und kombinieren lassen, plus jede Menge Waffen und Ausrüstung – damit soll der Spieler viel Raum zum Experimentieren haben, um seinen eigenen Spielstil zu finden. Distanzwaffen wie Bögen oder Armbrüste könnten übrigens auch noch ihren Weg ins Spiel finden, allerdings nicht als Hauptwaffe, sondern nur als kleines Extra – die Entwickler wollen den Fokus nämlich klar auf dem Nahkampf halten.

Entdecker bekommen viel geboten

Nachdem der erste Mini-Boss erledigt ist, lenkt Gop den Helden weiter durch das Kloster. Dabei fällt uns eine leuchtende Scherbe in einer Levelnische auf. „Ein Secret“, erklärt Jan Klose, „davon wird’s im fertigen Spiel jede Menge geben. Falls du der Typ Erkundungsspieler bist, kannst du wirklich viel in *Lords of the Fallen* entdecken.“ Bedeutet: Abseits der Kämpfe darf und soll der Spieler ausgiebig die Levels erkunden, weitere Story-Hinweise sammeln und nach Geheimnissen suchen. Dazu wird man immer wieder in alte Bereiche zurückkehren können, um verpasste Secrets einzusacken. Um die leuchtende Scherbe – eine sogenannte Shard of Heroes – zu bekommen, muss Harkyn erst einen Schlüssel finden, dann über einen Abgrund springen und einen Geheimgang hinter einem Vorhang freilegen, bevor er das Item endlich in den Händen hält. Damit ist es aber noch nicht getan: Die Scherbe muss nun zu einer Statue irgendwo im Kloster gebracht werden, Hinweise dazu findet man in der umfassenden Beschreibung des Gegenstandes. Erst bei der Statue ist Harkyn dann in der Lage, die Scherbe in eine Fassung einzusetzen und als Belohnung dafür eine einzigartige Waffe zu erhalten.

Trotz der großen Bewegungsfreiheit ist *Lords of the Fallen* kein Open-World-Spiel, sondern klassisch in Levels unterteilt. Weitläufigere Außengebiete in der Wildnis werden ebenfalls die Ausnahme bleiben, der Großteil des Spiels findet in verschiedensten Gebäuden statt. Gop redet nicht um den heißen Brei herum: „Wir wollen den Leuten einfach nicht zu viel versprechen, sondern sagen offen und ehrlich, wie unser Spiel aussehen wird. Dann gibt’s auch keine falschen Erwartungen.“ Deck 13 betont aber, dass alle Levels vielschichtig aufgebaut sind und voller Seitenpfade, alternativer Routen und Geheimnisse stecken. „Auf der E3 hatten wir keine Zeit, die ganzen Erkundungselemente vorzustellen – darum bin ich froh, dass wir das heute nachholen können“, sagt Gop.

Mehr Action als Rollenspiel

Der Schwerpunkt des Spiels liegt auf dem Kampf, doch *Lords of the Fallen* ist auch ein Rollenspiel. Neben dem genretypischen Aufleveln, den Items und den Talentbäumen wird es also auch Dialoge und Quests mit Entscheidungen geben. „Wir betonen, dass wir hier ein Action-RPG machen und kein klassisches Rollenspiel. Wir haben zwar Dialoge, NPCs und Quests, eine verzweigte Geschichte, nichtlineare Nebenaufgaben und sogar mehrere Endsequenzen. Aber ich will niemandem etwas versprechen, was wir am Schluss nicht halten können. Wir haben zwar all diese Elemente, aber sie werden gegenüber den Kämpfen nicht im Vordergrund stehen.“ Im Vergleich zu Deck 13s *Venetica* wird man weniger NPCs antreffen, doch dafür sollen die Figuren deutlich vielschichtiger und interessanter sein. Cutscenes und Dialoge gibt es natürlich auch, allerdings wohl dosiert: „Die Geschichte kommt nicht zu dir, du gehst zur Geschichte“, erklärt Jan Klose. „Wir glauben fest an eine gute Story mit einem interessanten Fundament. Aber das heißt nicht, dass sie deshalb ständig im Vordergrund stehen muss. *Lords of the Fallen* ist kein handlungsgetriebenes Spiel, es ist von Kämpfen und Erkundung getrieben. Die Kämpfe sind der Kern des Spiels und die müssen einfach so cool wie möglich sein.“ Ein Anspruch, dem das Spiel schon jetzt gerecht zu werden scheint. ❑



„Unerwartet kampflastig, aber auch richtig gut gemacht.“ *Felix Schütz*

Unablässig betonen die Entwickler, wie wichtig es ist, sich auf ein Kernelement zu konzentrieren. Im Fall von *Lords of the Fallen* ist das eindeutig der Kampf: Da soll einfach alles sitzen, entsprechend spannend sehen die Gefechte schon jetzt aus. Gut so! Mir ist ein klar umrissenes, sorgfältig gemachtes Spiel lieber als eines, das sich zu viel vornimmt und dann auf zig Ebenen scheitert. Abseits der Kämpfe finde ich auch den Fokus auf Erkundung sehr spannend, das trifft genau meinen Nerv. Ob aber auch die Quests, die Entscheidungen und die Story was taugen? Weiß ich nicht! Diese Dinge heben sich die Entwickler bewusst für die kommenden Monate auf, man will nicht alles auf einmal verraten. Darum gibt’s erst mal nur ein „Gut“ – mit viel Luft nach oben.

GENRE: Action-Rollenspiel
PUBLISHER: CI Games
ENTWICKLER: Deck 13/ CI Games
TERMIN: 2014

EINDRUCK **GUT**

Ihr habt abgestimmt!



Alle News und Gewinner auf www.bamaward.de!

powered by KASPERSKY lab SAE INSTITUTE

Die Sims 4 soll die emotionalsten und intelligentesten Sims der Spielreihe bieten. Dafür kommt eine ganz neue Technologie namens Smart-Sim zum Einsatz.

Die neuen Sims sind besser in der Lage, ihre Gefühle durch Gesten, Körperhaltung und mehr auszudrücken.

Die Sims 4

Von: Stefan Weiß

Eine Ankündigung, die viel verspricht, doch die Neuerungen klingen eher bescheiden.

Sie sind wieder da! Die kauderwelschenden Sims. Ausgestattet mit mehr Emotionen, mehr Gebäuden, mehr Objekten, mit brandneuer Technik namens Smart-Sim, brandneuen Tools für mehr Spielspaß und dem besten Simulationsgefühl der Serie. Das, liebe Leser, nennt man eine vollmundige Ankündigung. In einer Telefonkonferenz mit Ryan Vaughan, dem Produzenten von *Die Sims 4*, hagelte es im Sekundentakt diese Stichwörter, doch angesichts des uns zur Verfügung gestellten Bildmaterials hält sich unsere Begeisterung etwas in Grenzen. Ja, es gibt Neuerungen in *Sims 4*, die wir gerne vorstellen.

Gefühlsecht: Emotionale Sims

Die auffälligste Änderung soll für *Sims*-Spieler durch die Emotionen der Figuren spürbar sein. Gemütszustände wie Wut, Freude, Trauer, Depression und viele mehr sind optisch umgesetzt. Die Mimik und Gestik der Sims lässt erkennen, wie sie gerade drauf sind. Wie ein Sim sich in der Welt bewegt, hängt auch von seiner Stimmung ab. Mehr noch: Die Interaktionen, die ein Sim ausführen kann, bestimmt nun hauptsächlich seine Gefühlslage. Vaughan nennt ein Beispiel: „Einen wütenden Sim erkennst du sofort an seinen aggressiven Gesichtszügen. Er ballt die Fäuste und bewegt sich stampfend durch die Gegend. Wenn du mit ihm nun auf einen anderen Sim klickst, bekommst du aggressive Interaktionen zur Auswahl, etwa um zu streiten oder um eine Freundschaft aufzukündigen.“ Die Emotionen wirken sich auch auf



Auch der Baumodus wird für *Die Sims 4* komplett neu gestaltet sein. Schade, dass man keine von Spielern erstellte Inhalte für *Die Sims 3* in den Nachfolger importieren kann.



WERKZEUGKOFFER: SIMS-TOOLS

***Sims 4* bietet komplett überarbeitete Kreativ-Werkzeuge, um realistischere Sim-Figuren zu erstellen.**

Der Charakter-Editor erlaubt nun, einen Sim komplett zu modellieren. Das gilt zum Beispiel für die Knochenstruktur im Gesicht 1. Auch andere Körperpartien lassen sich nun direkt und stufenlos editieren, etwa Bauch, Po, Extremitäten 2. Dadurch sollen sich die Sims deutlicher voneinander unterscheiden als bisher.


Soziale Interaktion ist in *Die Sims 4* auch in der Gruppe möglich. Außerdem können die Sims nun dank Multitasking mehrere Aufgaben gleichzeitig ausführen.

„Schöne neue Features für mehr Lebenssimulation“

Stefan Weiß



Mir reichen die vollmundig angepriesenen Neuerungen einfach nicht. Bin ich da vielleicht zu anspruchsvoll? Mehr Emotionen bei den Sims und mehr Editiermöglichkeiten mit den Kreativ-Tools, das sind sicher gute und schöne Dinge. Aber die machen doch noch kein neues *Sims*-Spiel aus. Was mir nicht gefällt, ist die Ankündigung, dass *Sims*-Fans ihre tollen Kreationen für den Vorgänger nicht ins neue Spiel importieren können. Sooo viel anders sieht die neue Grafik nun auch nicht aus. *Die Sims 4* wird bestimmt viel Spaß bieten, aber die Weiterentwicklung der Serie fällt mir angesichts der bislang angekündigten Inhalte zu gering aus.

GENRE: Simulation
PUBLISHER: Electronic Arts
ENTWICKLER: The Sims Studio
TERMIN: 2014

EINDRUCK **NICHT MÖGLICH**

die Fähigkeiten der Sims aus. Ein aggressiver Charakter steckt zum Beispiel mehr Energie in eine sportliche Betätigung, dadurch trainiert er sein Athletik-Talent schneller und effektiver.

Die Sims bekommen nun außerdem die Fähigkeit der Erinnerung spendiert. Sprich: Wenn ein Sim beispielsweise von seinem Beziehungspartner betrogen wird, bleibt dieses negative Erlebnis im Gedächtnis haften. Eine Versöhnung ist grundsätzlich möglich, aber das wird nicht mehr durch simples „Witze erzählen“ wie noch in *Die Sims 3* möglich sein. Vielmehr muss man dann erst mal Misstrauen und Zweifel abbauen und neues Vertrauen aufbauen, was wiederum mithilfe der Emotionen möglich ist.

Kein Online-Zwang

EA-Präsident Frank Gibeau sagte Ende Juli in einem Interview: „Wir haben auf das Feedback zu *Sim City* gehört und entschieden, dass *Die Sims 4* als Einzelspieler- und Offline-Erlebnis konzipiert wird.“ Bei der Telefonkonferenz mit Ryan Vaughan klang die Antwort auf die Nachfrage, inwieweit der Offline-Modus in *Sims 4* vom Ärger rund um *Sim City* herrühre, so: „Es ist kein direktes Ergebnis der Erfahrungen mit *Sim City*. *Die Sims 4* ist im Kern ein Einzelspieler-Offline-Spiel. Wir haben den Fokus darauf gelegt, das Spiel auf eine Art zu gestalten, von der wir wissen, dass es den *Sims*-Spielern gefällt. Wir entwickeln ein Basis-Spiel, das du als Einzelspieler offline spielst, um dir so die Kontrolle über die brandneuen Sims zu geben. Es geht in *Sims 4* um die emotionale Bindung des Spielers zu seinen emotionalen Sims in einer lebendigen Spielwelt.“ Alles schön gesprochen, jetzt müssen die neuen Sims inhaltlich überzeugen. Das bisher Gezeigte ist nett, aber es könnte mehr sein. ❑

Die Steuerung in der *X*-Reihe wurde mit jedem Teil komplizierter. Für *Rebirth* hat das Team eine Überarbeitung der Bedienung vorgenommen, die komplett per Gamepad möglich sein soll. So wie etwa hier bei der Drohnen-Auswahl, die wir per Radialmenü treffen.

In *X Rebirth* steuert man die Albion Skunk, ein legendäres Schiff, das allerdings erst auf Vordermann gebracht werden muss. Ein interaktives Cockpit anstelle textlastiger Menüs erleichtert die Bedienung.

X Rebirth

Von: Stefan Weiß

Manchmal kommt es eben doch auf die Größe an, zumindest wenn man den Weltraum simuliert.

Bernd Lehahn hat eine Vision: „Wir wollen riesige Städte im Weltraum, mit hoher Siedlungsdichte und gleichzeitig die Möglichkeit, ein großes Universum zu simulieren." Der Studioleiter des deutschen Entwicklerteams Egosoft ist in seinem Element, während er uns eine aktuelle Version von *X Rebirth* bei einem Publisher-Besuch präsentiert. *X* steht für eine Weltraumspielreihe mit Fokus auf Handelssimulation, gepaart mit Kampfeinlagen und möglichst viel spielerischer Freiheit. Seit über sechs Jahren werkelt das Team an dem neuesten Projekt, welches ganz bewusst nicht mit *X 4* betitelt wurde. „Die *X*-Reihe war schon immer komplex, wurde aber mit jedem neuen Teil komplizierter", so Lehahn. Egosoft will mit *Rebirth* einen ganz neuen Anfang im *X*-Universum bieten.

Schiffskapitän mit Begleitung

In *X Rebirth* fliegt man selber lediglich ein Schiff, die Albion Skunk. Dieses einstige Prachtexemplar eines Raumschiffes ist zu Spielbeginn jedoch ziemlich abgewrackt und es geht im Prolog-Teil des Storyplots darum, die Albion Skunk aufzupeppen. Neu dabei ist, dass das Vehikel komplett begehbar ist und der Spieler im vollanimierten Cockpit Zugriff auf allerlei Funktionen hat. Damit in dem fliegenden Untersatz kein Gefühl der Einsamkeit entsteht, bekommt der Spieler in *X Rebirth* eine Copilotin zur Seite gestellt. Diese ist nicht nur für die Story wichtig, sondern erfüllt auch eine Menge Befehlsfunktionen, unterstützt uns mit Tipps und Kom-



Im ersten Teil des Storyplots von *X Rebirth* geht es darum, unser Schiff, die Albion Skunk, auszurüsten.



Asteroiden lassen sich mithilfe von Laserbohrern bearbeiten, um an Erz heranzukommen.

BEGEHBARE STATIONEN

Die aus Hunderten von Einzelmodulen bestehenden Raumstationen lassen sich in einer 3D-Umgebung erkunden – und das hat seinen guten Grund.

Die Idee von *X Rebirth* besteht darin, ein gleichermaßen glaubhaftes wie lebendiges Universum zu präsentieren. Darum sollen auch die Stationen mit Leben gefüllt sein. **Verschiedene Locations wie Bars und Terminals auf den Stationen** erlauben uns beispielsweise, Crewmitglieder zu rekrutieren, Aufträge anzunehmen und mehr über das Universum zu erfahren. Das klingt nach einer gehörigen Prise *Freelancer* oder *Privateer*, ermöglicht aber deutlich mehr Interaktion. So können wir uns zum Beispiel in Computerkonsolen hacken, um an Handelsinformationen zu gelangen, ja sogar Sabotageakte lassen sich geschickt planen, um uns einen Vorteil zu verschaffen. Egosoft geht soweit, dass wir mit unserem Charakter sogar in Wartungsschächte kriechen können, um jeden Winkel einer Station zu erkunden.



Informationen zu sammeln, stellt einen Teil des Gameplays in *X Rebirth* dar, um erfolgreich zu sein. Daher kann man sich auf den Stationen und in den Fabriken frei bewegen. Symbole über den Köpfen der NPCs markieren, dass wir mit ihnen interagieren können.

mentaren. Das ist auch nötig, denn in *X Rebirth* sind viele neue Ideen enthalten, die auch *X*-Veteranen überraschen dürften.

Zusätzliche Schiffe, die sich erwerben lassen, benötigen entsprechendes Personal. Frachterkapitäne, Kampfpiloten, Händler – auf den Stationen im Universum kann man passende Charaktere anheuern. Die NPCs besitzen unterschiedliche Qualitäten und verlangen daher unterschiedlich hohe Honorare. Per Dialog kann der Spieler versuchen herauszufinden, welche Qualitäten ein potenzielles Crewmitglied wirklich besitzt.

Wissen ist Macht: Die Discounts

X Rebirth lässt uns die Wahl, wie wir das Universum erleben möchten. Wir können der Geschichte folgen, uns frei als Pirat oder Gesetzeshüter verdingen, den offenen Raum erkunden oder mit Handel ein ganzes Wirtschaftsimperium aufbauen. Eins der neuen Features in der Reihe stellt das sogenannte Discount-System dar. Im Prinzip geht es dabei für den Spieler darum, durch Informationen bestimmte Boni oder anderweitige Vergünstigungen/Vorteile für den Handel freizuschalten. Und das funktioniert beispielsweise so: Wir umkreisen eine der gigantischen Stationen oder Fabriken, entdecken mithilfe des Scanners Info-Punkte, die unser Bordcomputer speichert. Wir können auch eine Station betreten und auskundschafteten, uns in Terminals hacken, mit Händlern, Angestellten, Informanten aller Art sprechen. Auf diese Weise sammeln wir Wissen über wirtschaftliche Abhängigkeiten, erzielen Preis-Boni und vieles mehr.

Diese Discounts gelten nicht permanent, sondern besitzen eine bestimmte Haltbarkeitszeit. Es liegt also am Spieler selbst, wie und wann er solche Discounts effektiv einsetzt.

Ferngelenkte Helfer: Die Drohnen

„Handeln und Interaktion im All sollen mehr Spaß machen", betont Lehahn bei der Präsentation und das zeigt er uns anhand weiterer Neuerungen. Zum Beispiel anhand der neu im Spiel enthaltenen Drohnen. Diese lassen sich per Fernsteuerung bedienen, dazu nutzt man ein virtuelles Cockpit. Mit einem solchen Gefährt kann man beispielsweise in Militärdistrikten oder -fabriken versuchen, abgesperrte Bereiche zu infiltrieren, um so an geheime Discount-Informationen zu gelangen – klingt spannend. Drohnen lassen sich auf vielfältige Art und Weise nutzen, etwa um gezielt Sabotageakte auf den Stationen oder in Fabriken zu verüben, um so Einfluss auf die Wirtschaft im Spiel zu nehmen. Die agilen Flieger lassen sich in vielfacher Form modifizieren und auch selber herstellen. Die Anzahl mitgeführter Drohnen auf dem Schiff ist begrenzt.

Mehr Leben im All

Ein Problem in der *X*-Reihe bestand immer darin, glaubhaft darzustellen, dass man sich einerseits in einem riesigen Universum mit offenem Weltraum befindet und andererseits eine lebendige Wirtschaft erlebt. In *X 3* etwa hatte ein Raumsektor die virtuelle Flächengröße von 150 x 150 Kilometern, gefüllt mit zig Raumschiffen. Diese verteilten sich aber so weitläufig, dass man stets das Gefühl hatte, mehr oder weniger alleine im All unterwegs zu sein.

In *Rebirth* kommt daher quasi ein Weltraumstraßensystem zum Einsatz – die sogenannten Highways. Diese Hochgeschwindigkeitsstrecken stellen die Verbindungen zwischen den Raumstädten und -fabriken dar. Man kann jederzeit an einen solchen Highway andocken und rast dann von einem Punkt zum nächsten. Um eine solche Reise unterhaltsamer zu ge-



Großkampfschiffe bestehen aus unzähligen Modulen, sodass wir beim Kampf taktisch vorgehen können, um diese gezielt auszuschalten.



Quasi als Schnellreisesystem dienen die Highway-Röhren, die an die Trade-Lanes in *Freelancer* erinnern.

INTERVIEW MIT **BERND LEHAHN**

„Wir wollen ein *GTA*-Gefühl im Weltraum!“

PC Games: Glaubst du, dass das Weltraum-Genre und damit auch die *X*-Spielreihe durch Kickstarter-Projekte wie *Star Citizen* oder *Elite Dangerous* einen neuen Input erhält?
Lehahn: „Auf jeden Fall, ich denke schon, dass gerade so ein großes Spiel wie *Star Citizen* mit seinem Budget und der PR, die da dran hängt, dem Genre insgesamt helfen kann. Wir von Egosoft waren immer da und haben die letzten 15 Jahre ja nichts anderes gemacht als Weltraumspiele und für uns ist das auch immer gewachsen. Wir sind trotzdem immer eine Art Nische gewesen und das versuchen wir mit *Rebirth* zu ändern. Wir sind da auf einem guten Weg, diese Spiele auch massenmarkttauglicher zu machen beziehungsweise interessanter für Spieler, die in den letzten zehn Jahren lieber Shooter gespielt haben.“


Bernd Lehahn ist Studioleiter bei Egosoft.

PC Games: Die *X*-Reihe ist mit jedem Teil komplexer, aber auch komplizierter geworden. Was habt ihr euch diesbezüglich für *X Rebirth* vorgenommen?
Lehahn: „Die *X*-Reihe ist gut so für die Spieler, die es mögen, und wir schließen auch nicht aus, ein wirkliches *X 4* für die Reihe zu entwickeln. Aber die *X*-Spiele sind in vielen Bereichen auch zu kompliziert. Da sind zu viele textlastige Menüs, die man lesen muss, zu viel, was man erst im Handbuch oder im Internet recherchieren muss, bis man alle Elemente im Spiel durchschaut. Das wollten wir mit *X Rebirth* grundlegend ändern, dass vor allem der Einstieg einfacher ist. Statt mit Menüs sind es nun Menschen im Spiel, mit denen man arbeitet, denen man Anweisungen gibt, das ist einfach intuitiver. Und wenn wir Menüs einsetzen, dann sind das vorwiegend Kreismenüs, die ihr auch mit dem Gamepad bedienen könnt.“

PC Games: Warum habt ihr euch dazu entschieden, auf die klassischen Sprungtore zu verzichten und dafür das Highwaysystem einzuführen?
Lehahn: „Unser Ziel war, größer werden zu können, ohne dabei langsamer zu werden. Wir brauchen unglaublich große Systeme, um einen Weltraum glaubhaft darstellen zu können. Durch das große Volumen der Sektoren war uns aber die erlebte Schiffsdichte einfach zu gering. Wir wollten aber erreichen, dass sich der Weltraum in *X* anfühlt wie eine Stadt in *GTA*, dass man das Gefühl hat, dass hier wirklich etwas los ist. Und trotzdem muss es auch Leere im All geben können. Um diese unterschiedliche Struktur zu erreichen, brauchen wir – wie in einem *GTA* – Straßen. Und das erreichen wir letztlich mit den Highways. Das System dabei ist hierarchisch, es gibt Superhighways, mit denen ihr interplanetare Distanzen überbrückt, um Monde herumfliegt oder auf die andere Seite eines Planeten gelangt. Daneben gibt es lokale Highways, die aber immer noch Tausende Kilometer überbrücken können und die ihr jederzeit verlassen könnt, um etwa Raumstationen oder Asteroidenfelder zu untersuchen. Mit dem Highwaysystem können wir den *X*-Weltraum viel größer machen und müssen dabei trotzdem die Schiffe nicht schneller machen. Die Höchstgeschwindigkeit im normalen Flug ist durch den Kampf vorgegeben, sprich wir wollen den Spielern ein gutes Kampfverhalten und trotzdem einen großen Weltraum ermöglichen.“

PC Games: Wie finanziert man als Entwicklerteam ein Projekt wie *X Rebirth* über einen so langen Zeitraum?
Lehahn: „Hier haben uns die Add-ons, die wir für *X 3* entwickelt haben, weitergeholfen. Zudem haben wir die *X*-Reihe auch in andere Sprachen übersetzt und damit neue Spieler erschlossen. Auch der zusätzliche Vertrieb von *X*-Spielen über Steam und die Portierung auf Mac und Linux waren für uns sehr hilfreich.“

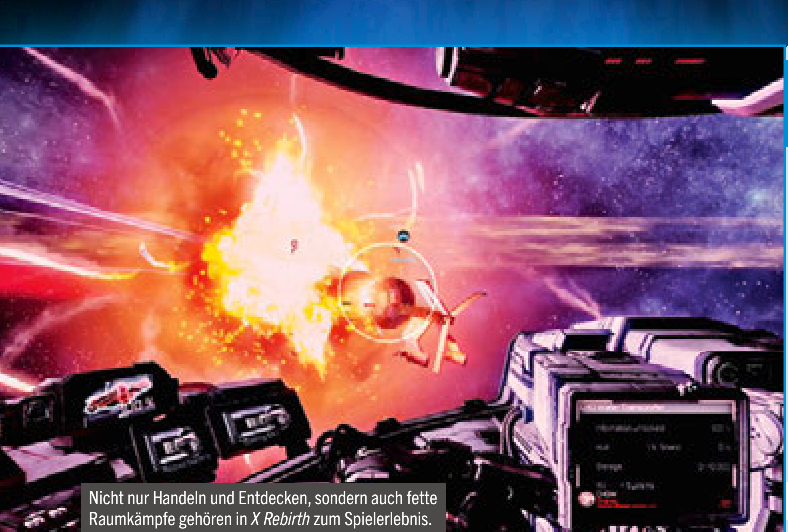
stalten, hat Egosoft ein Mini-Spiel integriert. Ein Highway besteht aus mehreren Transportröhren, zwischen denen man wechseln kann. Durch geschickte Manöver lässt sich der Windschatten vor uns fliegender Schiffe ausnutzen, um noch mehr Speed herauszuholen. Wer keine Lust auf so ein Rennen hat, kann während des Fluges Schiffe oder den leeren Raum scannen und entdeckt dabei vielleicht interessante Objekte. Dann verlässt man einfach den Highway, um auf Entdeckungstour zu gehen.

Besonderen Wert legt Egosoft auch auf die Gestaltung der riesigen Stationen und Fabriken im All. Diese können aus mehreren Hundert Einzelmodulen bestehen, die alle eine bestimmte Funktion erfüllen, die sich manipulieren oder zerstören lassen. „Legt die Schilde lahm, zerstört Hangars, oder sabotiert Produktionsabschnitte einer Fabrik – jede Aktion wirkt sich im Spiel aus, nimmt Einfluss auf die simulierte Wirtschaft“, so Lehahn. Wenn man einen Erztransport abfängt, wird dessen Ladung am Zielort fehlen und das wirkt sich auf das Preisgefüge aus. Wer es darauf anlegt, kann ganze Wirtschaftszweige eines Konzerns zum Erliegen bringen, und dies zum eigenen Vorteil ausnutzen.

Benutzerfreundlich: Die Steuerung

Was uns bei der Präsentation schon sehr gefallen hat, ist die überarbeitete Steuerung. So feuern wir beispielsweise mit der rechten Maustaste die Primärwaffe, steuern das Schiff mit gedrückter linker Maustaste, ein System, das schon in *Freelancer* hervorragend funktionierte. Alle Steuerfunktionen in *X Rebirth* sind so konzipiert, dass sie sich auch per Gamepad bedienen lassen, zum Beispiel mithilfe von kontextabhängigen Radialmenüs. Dazu kommt die Interaktion mit eurer Pilotin, die Aufgaben wie Scannen automatisch übernimmt. Das wirkt alles rund und durchdacht.

Egosofts lange Entwicklungszeit für *X Rebirth* scheint sich definitiv auszuzahlen, so stimmig und atmosphärisch dicht, so detailreich hat sich noch kein *X*-Spiel angefühlt. ❑


Nicht nur Handeln und Entdecken, sondern auch fette Raumkämpfe gehören in *X Rebirth* zum Spielerlebnis.

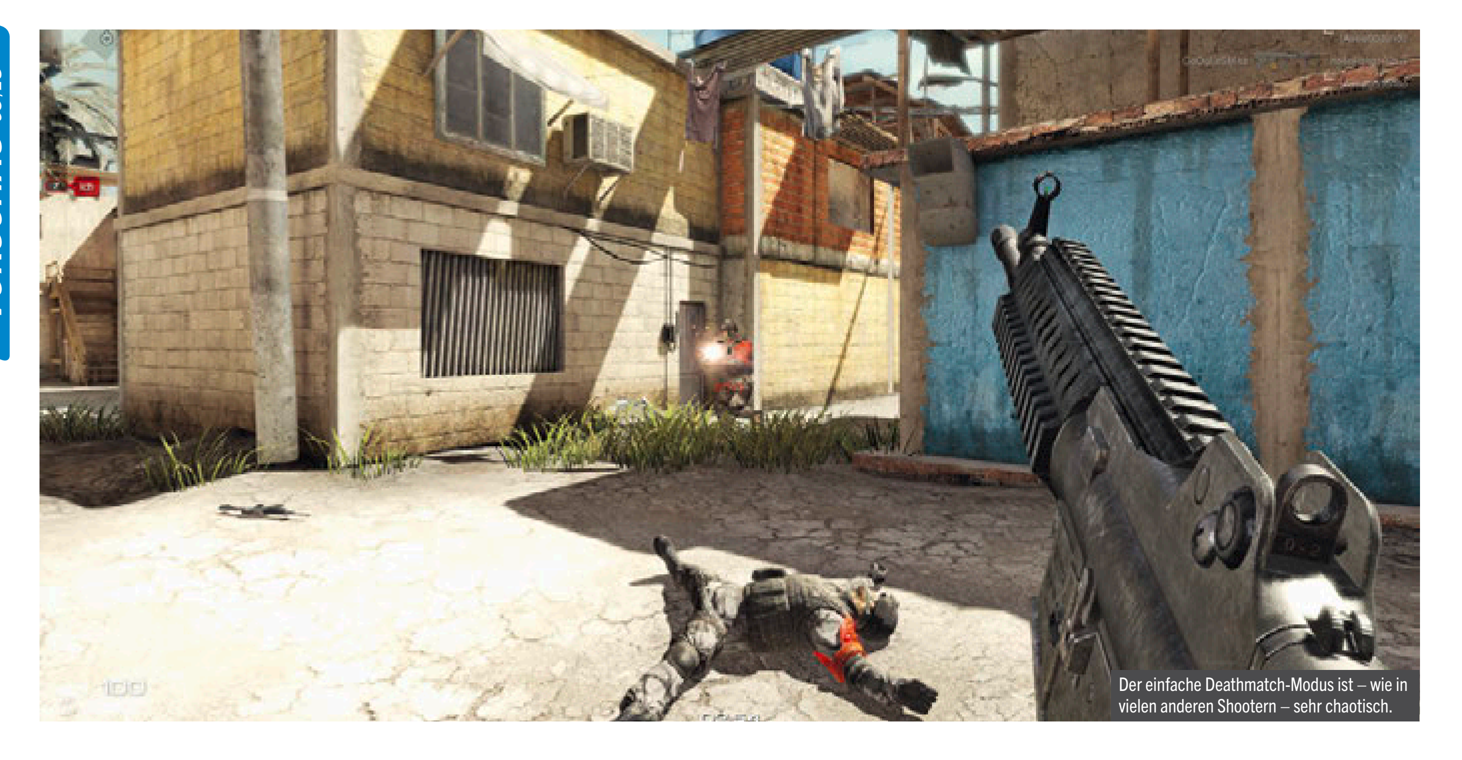
„Klingt so, als würde *Rebirth* das Beste aus *Freelancer* und *Elite* bieten.“


Stefan Weiß

Ein komplexes Weltraumspiel mit eingängiger Steuerung und großer Freiheit, gigantische Städte im All und viele durchdachte Neuerungen. Mit *X Rebirth* könnte ein lang gehegter Traum in meinem Kopf Wirklichkeit werden, die besten Elemente aus Klassikern wie *Freelancer*, *Elite* und eben der *X*-Reihe in einem Spiel zu verbinden. Ich erwarte kein zweites *Star Citizen*, denn dessen Fokus liegt auf klassischen *Wing Commander*-Dogfights, gepaart mit einem riesigen Mehrspieleruniversum. *X Rebirth* spricht vielmehr den Händler und Entdecker in mir an, in dessen Rolle ich mich völlig frei im Universum austoben kann. Sicher werden nicht alle *X*-Fans mit den Änderungen zufrieden sein, mir gefällt die Neuausrichtung.

GENRE: Weltraumsimulation
ENTWICKLER: Egosoft
PUBLISHER: Deep Silver
TERMIN: 15. November 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**


Der einfache Deathmatch-Modus ist – wie in vielen anderen Shootern – sehr chaotisch.

S.K.I.L.L. Special Force 2

Von: Matti Sandqvist

Gameforge greift im Shooter-Sektor an.

Der Karlsruher Spielehersteller Gameforge ist vor allem für Free2Play-Fantasy-MMORPGs wie *Tera Online* oder *Runes of Magic* bekannt. Nun wagt sich der Publisher mit *S.K.I.L.L. Special Forces 2* in den umkämpften Shooter-Sektor. Wir haben uns in der Closed Beta des *Counter-Strike*-ähnlichen Free2Play-Games ausgetobt und herausgefunden, was der Titel zu bieten hat und auf wen er zugeschnitten ist.

Variantenreich

Wie *Counter-Strike* verzichtet *S.K.I.L.L.* auf eine aufgesetzte Handlung, stattdessen steht schnelle Mehrspieler-Action mit einem modernen Setting im Vordergrund. In der Closed Beta waren insgesamt fünf Multiplayer-Modi auf 14 Karten spielbar. Neben Klassikern wie Team Deathmatch hat *S.K.I.L.L.* auch Mehrspielervarianten wie „Seizure“ im Angebot, in der ein Team aus dem Lager der


Die Umgebungen haben eine starke Ähnlichkeit mit denen von Counter-Strike.


In manchen Levels stößt man auf Panzer. Leider lassen sich die Fahrzeuge nicht steuern.


S.K.I.L.L. ist ein Shooter alter Schule – die Umgebungen lassen sich nicht zerstören.

Kontrahenten geheime Informationen stehlen muss. Wer schon mal *Call of Duty: Black Ops 2* gespielt hat, dem dürfte der Survival-Modus bekannt vorkommen. Hier muss man sich zwar statt Zombies gegen Aliens zur Wehr setzen, doch sonst sind die Spielregeln gleich. Insgesamt 30 Angriffswellen der Außerirdischen müssen gestoppt werden, zwischendurch darf man aber verdientes Geld ausgeben und so die Ausrüstung und Waffen verbessern.

Die Maps im Spiel ähneln vom Aufbau und auch von der Optik her *Counter-Strike*: Mit 16 Spielern sind die Gefechte auf Industrieanlagen oder Flughafenhangars aufgrund der relativ geringen Kartengröße mehr als intensiv – die durchschnittliche Überlebensdauer beträgt zumeist wenige Sekunden. Da hilft es natürlich, im Team zu spielen und sich abzusprechen. Genau diesen Punkt fördert Gameforge löblicherweise mit einer eingebauten Clan-Option im Spiel.

Free2Play – aber fair!

Damit der Spieler auch alleine bessere Chancen in den Gefechten hat, kann er nach jeder Runde neue Ausrüstungsteile und Waffen gegen Erfahrungspunkte kaufen. Das Arsenal deckt das bekannte Shooter-Repertoire fast vollständig ab: Ob das Sturmgewehr der österreichischen Bundesheers, das Steyr AUG oder die allseits beliebte Kevlar-Schutzweste – als Genre-Veteran fühlt man sich in *S.K.I.L.L.* gleich heimisch. Wer den Fortschritt ein wenig beschleunigen möchte, kann sich auch Erfahrungspunkte-Booster leisten oder mit verbessertem Schuhwerk die Fortbewegungsgeschwindigkeit in den Schlachten ein wenig erhöhen. Da es sich bei *S.K.I.L.L* um einen Free2Play-Titel handelt, darf man natürlich auch bares Geld in die Hand nehmen und sich Booster, Waffen und Ausrüstungsteile leisten. Zahlende Spieler werden übrigens nicht übermäßig bevorteilt, da die Schießeisen bereits in der Beta recht gut ausbalanciert waren.

Solide Shooter-Kost

Technisch ist Gameforges erster Shooter grundsolide. Die altbekannte Unreal-3-Engine lässt zwar nur noch selten die Kinnladen herunterklappen, läuft aber fast auf jedem Rechner flüssig. Die Charaktermodelle sind zudem schön animiert und die bisher verfügbaren Karten sind von den Umgebungen her abwechslungsreich gestaltet.

Mit der Soundkulisse verhält es sich ähnlich: An die realistisch wirkenden Schussgeräusche eines *Battlefield* kommt das Spiel nicht heran, aber es weiß trotzdem zu überzeugen. Mit Manfred Lehmann (der deutsche Synchronsprecher von Bruce Willis) hat Gameforge zudem eine bekannte Stimme für das Spiel verpflichten können. Schade ist nur, dass er in der Beta-Version nur wenige unterschiedliche Sätze von sich gibt.

Insgesamt lohnt sich *S.K.I.L.L.* für alle Shooter-Neulinge, die dem Genre eine Chance geben wollen. Für *Battlefield*- und *Call of Duty*-Veteranen bietet Gameforges Shooter jedoch zu wenig Neues. ❑

Nach einem Gefecht könnt ihr euch für Erfahrungspunkte neue Waffen kaufen.


„Für Shooter-Neulinge lohnt es sich, S.K.I.L.L. eine Chance zu geben. “

Matti Sandqvist



Als *Counter-Strike*-Spieler der ersten Stunde hatte ich mit *S.K.I.L.L.* eine nette, nostalgische Zeitreise zu den Anfängen des Online-Shooter-Genres. Sowohl die Waffenauswahl als auch die Karten wirkten wie vom Genre-Pionier ausgeliehen. Daran habe ich nichts auszusetzen, vor allem weil *S.K.I.L.L.* ein Free2Play-Titel ist und insgesamt qualitativ zu überzeugen weiß. Ich befürchte nur, dass die meisten erfahrenen Spieler mehr Spaß mit *Call of Duty* oder *Battlefield* haben und keinen Grund sehen werden, Gameforges ersten Versuch im Genre auszuprobieren. Wer jedoch bislang so gut wie nie einen Online-Shooter gespielt hat, der dürfte mit *S.K.I.L.L.* (www.skill-specialforce2.com) für eine Weile gut beschäftigt sein.

GENRE: Online-Shooter
PUBLISHER: Gameforge
ENTWICKLER: Dragonfly
TERMIN: 3. Quartal 2013

EINDRUCK **OKAY**

Von: Marc Brehme

In dieser Wirtschaftssimulation versorgen wir Venedig und den Mittelmeerraum mit exotischen Waren.


Beim stufenlosen Zoom in die Seekarte erscheint die Stadtansicht. Per Klick auf die Gebäude öffnen sich die jeweiligen Menüs für Kontor, Kneipe oder Geldhaus.

Rise of Venice

Venedig. Markusplatz. Tauben. Der Canal Grande. Der weltberühmte Touristenmagnet ist der Mittelpunkt einer neuen Wirtschaftssimulation von Gaming Minds in Gütersloh – den Machern von *Port Royale 3* und *Patrizier 4*.

Testamentseröffnung

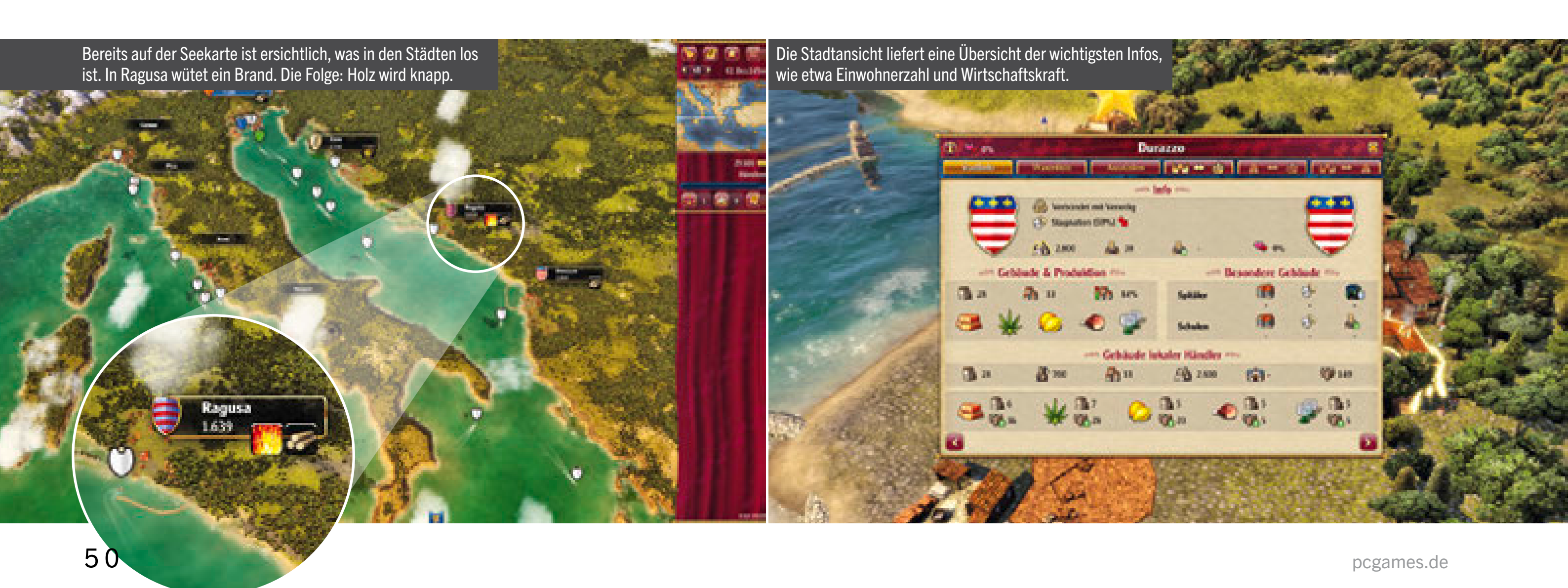
Rise of Venice spielt zur Zeit der Renaissance, als die norditalienische Metropole auf dem Höhepunkt ihrer Macht und somit die bedeutendste Handelsstadt zwischen Westeuropa und dem östlichen Mittelmeer war. Der sehnlichste Wunsch unseres aristokratischen Großvaters ist es, dass auch wir ein angesehener Großhändler im Mittelmeerraum werden und in den Rat der Zehn, das damals höchste politische Gremium, aufsteigen. Wir haben in der Beta von *Rise of Venice* schon einmal erste Schritte unternommen, um Opas Wunsch nachzukommen.

Alles aus einem Guss

Als Erstes fällt auf, dass es keine separate Seekarte wie in den *Patrizier*- und *Port Royale*-Spielen mehr gibt. Ihr zoomt das Geschehen in einer kompletten 3D-Ansicht so weit heraus, dass man eine Übersicht über die gesamte Spielwelt aus der Vogelperspektive bekommt, oder eben auch so weit hinein, dass ihr die Einwohner in der jeweiligen Stadt auf den Straßen und Plätzen beobachten könnt. In *Rice of Venice* bestreitet ihr das gesamte Spiel auf der sehr großen und detaillierten Seekarte. Zoomt man bis auf eine Stadt hinunter, werden zwar nicht alle Gebäude korrekt dargestellt, aber der Spieler kann auf alle Fälle erkennen, wie groß die Stadt ist und was in ihr produziert wird. Ein Klick auf einer Übersichtskarte der Stadt bringt euch zu den jeweiligen Aktionsgebäuden wie Werft, Taverne, Kirche oder ins Kontor.

Darin lagern bis zu 22 historische Waren, die damals produziert und gehandelt wurden. Ihr schippert unter anderem Holz, Früchte, Keramik, Ziegel, Trauben oder Gewürze über das Mittelmeer, um sie gewinnbringend in 25 damals bedeutenden Städten im Mittelmeerraum zu verhökern.

Im 16. Jahrhundert war Venedig eine der größten dieser Handelsstädte und unterhielt die meisten Handels- und Kriegsschiffe. Auch im Spiel sind Schiffbau und Seeschlachten von großer Bedeutung. Eure Schiffe fasst ihr in Kovois zusammen, kauft Waren in einem Ort und löscht die Ladung an anderer Stelle wieder. Denn in *Rise of Venice* geht es wie in jeder anderen Wirt-



Bereits auf der Seekarte ist ersichtlich, was in den Städten los ist. In Ragusa wütet ein Brand. Die Folge: Holz wird knapp.

Die Stadtansicht liefert eine Übersicht der wichtigsten Infos, wie etwa Einwohnerzahl und Wirtschaftskraft.



Um in entfernten Städten Geschäfte machen zu können, ist häufig eine teure Handelslizenz Voraussetzung.

Bringt man dringend benötigte Waren in eine Stadt und verkauft sie dann, steigt die Beliebtheit.

schaftssimulation darum, durch cleveren Handel den größtmöglichen Gewinn einzufahren.

Mit dem so erwirtschafteten Geld baut ihr neue und größere Handels-, aber auch Kriegsschiffe. Denn je weiter ihr im Rang aufsteigt, desto größer ist die Gefahr, mit euren Konkurrenten aneinanderzugeraten. Konvois, die wertvolle Güter transportieren, werden leicht das Ziel von Überfällen und gehen euch verloren, wenn sie nicht von Kriegsschiffen begleitet werden.

Die Seekämpfe gegen Kontrahenten, Piraten oder Militärkonvois könnt ihr auf Wunsch automatisch ablaufen lassen – oder ihr greift in einer Minispiel-Actionsequenz selbst zur Maus, refft die Segel, dreht euch dem Gegner entgegen und feuert eine Breitseite aus euren Kanonen ab. Wie das Gefecht ausgeht, hängt unter anderem von eurem Geschick, den Wetterverhältnissen und der qualitativen und quantitativen Ausstattung der Schlachtschiffe ab. Zusätzlich haben Untiefen, Unwetter oder Nebel Einfluss auf die Auseinandersetzung.

Familienbande

Doch der ehrliche Handel ist nicht die einzige Möglichkeit, im Spiel vorwärtszukommen. Zusätzlich dürft ihr eure Konkurrenten mit fiesen Attacken angreifen. In der Taverne heuert ihr dafür entsprechendes Personal an. Doch Vorsicht, auch die Gegenspieler machen von solchen Saboteuren Gebrauch. Vorsichtige Spieler machen daher eher auf ehrlichem Weg Karriere. Als Teil einer angesehenen Adelsfamilie könnt ihr jederzeit anhand eines Stammbaums auf die Dienste anderer Familienmitglieder zurückgreifen.

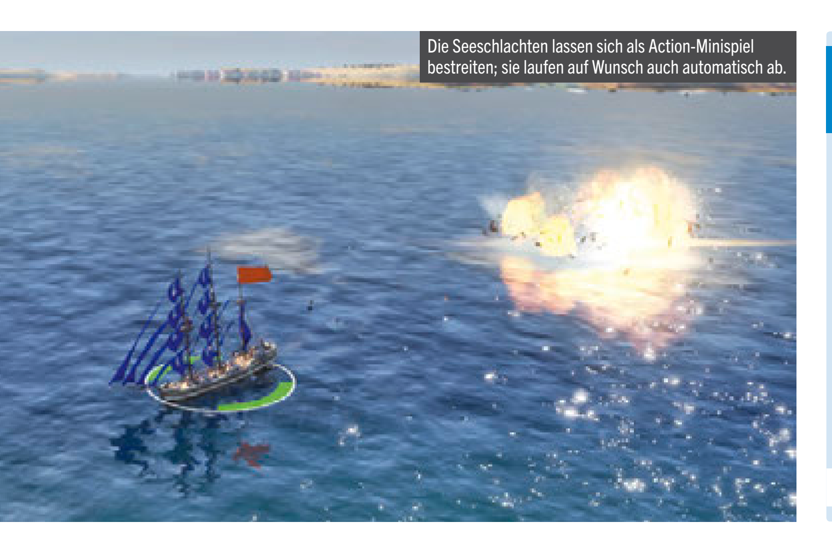
Zu Beginn des Spiels stehen euch dort erst einmal Geschwister, Eltern, Onkel und Tanten zur Verfügung, später auch euer möglicher Ehepartner und dessen Familie. Idealerweise setzt ihr sie ihren Fähigkeiten entsprechend ein. Ein Arzt mildert beispielsweise die Auswirkungen einer Seuche, ein Priester erhöht die Zufriedenheit der Bürger oder ein Kapitän steuert einen Konvoi besser als ein Standardkapitän, weil er von Haus aus bereits höhere Erfahrungswerte mitbringt, die sich die anderen Schiffschefs erst im Laufe des Spiels erarbeiten müssen. Die Kapitäne erarbeiten durch erfolgreiche Aktionen wie Handelsrouten abfahren oder an Seeschlachten teilnehmen Erfahrungspunkte, die ihr auf ihre Attribute verteilen dürft.

Dynamisches Handelssystem

Der Warenhandel in *Rise of Venice* basiert auf einem dynamischen Wirtschaftssystem. Dieses berechnet neben den Preisen, die sich nach Angebot und Nachfrage richten, auch die Produktion, den Transport und den Verbrauch von Gütern durch die Bürger. Die Städte sind auf Im- und Exporte angewiesen, weil sie nicht alle der im Spiel verfügbaren Güter selbst herstellen können. Fahrt ihr anfangs noch manuell von Ort zu Ort, um günstig ein- und teuer zu verkaufen, richtet ihr später ein verzweigtes Netz aus Handelsrouten ein, um viele Transaktionen zu automatisieren.

Außerdem integrieren die Entwickler ein Politik-System ins Spiel. So trefft ihr auf andere wichtige Familien, die die Politik Venedigs bestimmen und nehmt Einfluss auf das politische Geschehen. Um im Rang aufzusteigen, müsst ihr bestimmte Voraussetzungen und Spielziele erfüllen. Dann könnt ihr im Rat der Zehn, dem höchsten politischen Gremium im Spiel, eine Abstimmung starten, um euren neuen gesellschaftlichen Rang bestätigen zu lassen.

Um den Lauf der Dinge etwas zu beschleunigen, erfüllt ihr Aufträge für die Familien des Rates oder setzt unlautere Mittel wie Bestechung ein. Das große Spielziel lautet, nicht nur in den Rat der Zehn, sondern sogar zu dessen Vorsitzendem aufzusteigen, dem Dogen von Venedig. Und das nicht nur in der Einzelspielerkampagne, die im Jahr 1451 beginnt, sondern mit bis zu drei menschlichen Mitspielern auch im Mehrspielermodus über lokales Netzwerk oder Internet. Diese Partien können jederzeit abgespeichert und später fortgesetzt werden und bieten auch Online-Ranglisten. ❑


Die Seeschlachten lassen sich als Action-Minispiel bestreiten; sie laufen auf Wunsch auch automatisch ab.

„Rise of Venice hat das Zeug, ein neues Highlight im Genre zu werden."

Marc Brehme



Mit Branchenveteran Daniel Dumont steht ein erfahrener Mann am Gamedesign-Ruder von *Rise of Venice*. Die Beta-Version macht bereits einen sehr guten Eindruck. Obwohl sich mir manche Berechnungen der Warenwirtschaft noch nicht ganz erschlossen haben. Ich hätte eher Mengenrabatte erwartet als Waren, die immer teurer werden, je größer die Einkaufsmenge ist. Vorbildlich ist der ungestörte Spielfluss, der durch die neue Seekarte entsteht. *Rise of Venice* wird eine ausgefuchste Handelssimulation, die zudem noch mit einfacher Bedienung und Zugänglichkeit punkten will. Hoffentlich bekommt Gaming Minds den Spagat hin, gleichermaßen WiSim-Gelegenheits- wie auch Hardcore-Spieler zufriedenzustellen.

GENRE: Aufbau-Strategie
ENTWICKLER: Gaming Minds
PUBLISHER: Kalypso Media
TERMIN: Herbst 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**

Sowohl die XCOM-Streitkräfte als auch die Alien-Invasoren erhalten in *Enemy Within* Zugriff auf kybernetische Kampfanzüge.

XCOM: Enemy Within

Von: Viktor Eippert

Im November geht der Kampf gegen die Alien-Invasion mit allerhand neuer Technologie und Skills weiter.

Mit *XCOM: Enemy Unknown* landeten die *Civilization*-Macher Firaxis Games letztes Jahr einen echten Hit. Die Neuinterpretation des Klassikers *UFO: Enemy Unknown* sahnte diverse „Spiel des Jahres“-Awards ab und verpasste dem Taktik-Strategie-Genre sogar eine kleine Renaissance. Mit *XCOM: Enemy Within* legen die Entwickler im November nochmal nach und liefern neue Spielinhalte in allen Belangen. Denn *Enemy Within* ist kein Nachfolger, sondern ein ganz klassisches Add-on, mit dem das Hauptspiel direkt erweitert wird. Man erlebt also die gleiche Kampagne wie schon in *Enemy Unknown*, allerdings um frische Story-Missionen und Zwischensequenzen ergänzt sowie mit neuen Technologien, Soldatenfähigkeiten, Einheiten und mehr.

Mechanische Offensive

Im Kampf gegen die Alien-Invasoren steht den XCOM-Streitkräften nun eine komplett neue Soldatenklasse zur Verfügung: der MEC-Trooper. Mithilfe der entsprechenden Technologie und dem Bau eines Kybernetik-Labors können gewöhnliche Soldaten zu Cybersoldaten werden, die mit mächtigen, kybernetischen Exoskelett-Anzügen ausgestattet in den Einsatz geschickt werden. Die MEC-Soldaten verfügen über einzigartige Fähigkeiten und außerdem kann ihr Anzug in drei immer stärker werdenden Ausbaustufen konstruiert werden. Auch Erweiterungen wie Flammen- und Granatwerfer sind möglich. Im Gegenzug können sie keine Deckungen nutzen und sind sehr kostspielig. Für den Bau



Enemy Within wird das Hauptspiel um zahlreiche neue Maps erweitern. Darunter auch Farmlevel analog zum Ur-*XCOM*.

In *Enemy Within* warten die Sektoiden mit einer neuen Einheit auf: dem Mechtoiden.

Zusätzlich zu den erlernbaren Fähigkeiten aus *Enemy Unknown* können die Soldaten nun auch durch Gen-Upgrades verbessert werden. Mit genetisch verbesserten Augen ballern Scharfschützen beispielsweise noch präziser.

dieser Menschmaschinen ist unter anderem der neue Alien-Rohstoff MELD nötig. Der Rohstoff lässt sich in manchen Einsätzen von den Außerirdischen erbeuten und taucht in Form von MELD-Kanistern direkt auf der Einsatzkarte in Taktikmissionen auf. Doch die Sache hat einen tückischen Haken. Da die Aliens natürlich nicht wollen, dass ihr kostbares MELD in die Hände anderer fällt, sind die Kanister alle mit Zeitbomben versehen. Wer an den kostbaren Rohstoff ran will, muss daher abwägen: lieber vorsichtig vorgehen und auf das MELD verzichten oder doch offensiv vorstoßen, dadurch aber die eigenen Soldaten einem erhöhten Risiko aussetzen?

Genetisch verbessert

Ebenfalls neu in *Enemy Within* sind genetische Modifikationen, mit denen die XCOM-Soldaten zusätzlich zu den Fähigkeiten für Stufenaufstiege körperlich verbessert werden können. Im Genlabor tüfteln die Wissenschaftler an Wegen, die Präzision der Soldaten zu erhöhen, ihre Widerstandskraft zu stärken oder im Gencode nach einer Steigerungsmöglichkeit der Agilität zu suchen. Insgesamt wird es Upgrades in den fünf Kategorien Arme, Beine, Augen, Oberkörper und Gehirn geben, was noch mehr Individualisierungsmöglichkeiten bei der Erschaffung des perfekten XCOM-Squads ermöglicht. Zudem versprechen die Entwickler eine Vielzahl an neuen Waffen sowie frische Hilfsgegenstände, etwa mehr Granatensorten. In *Enemy Within* wird es also einiges an neuem Spielzeug zum Ausprobieren geben und Hobbytaktiker können sich noch mehr verschiedene Taktiken zurechtlegen. Um während der Einsätze mehr Abwechslung zu gewährleisten, bringt *Enemy Within* übrigens einen Schwung frischer Maps mit. Mit dabei sind beispielsweise Farmlevels, die eindeutig als Hommage an *UFO* angedacht sind. Zudem haben die Entwickler die Maps des Hauptspiels überarbeitet, unter anderem, um sie mit den MELD-Kanistern auszustatten.

Neue Bedrohungen

Doch die XCOM-Einsatzkräfte sind nicht die einzigen, die sich mit *Enemy Within* weiterentwickeln. So kommen mit dem Add-on zwei neue Aliens hinzu. Eines davon ist der Mechtoid, eine neue Sorte von Sektoiden. Mechtoiden sind das außerirdische Äquivalent zu den MEC-Troopern und setzen den XCOM-Truppen mit zwei Plasmakanonen gleichzeitig zu, was sie extrem gefährlich macht. Über den zweiten Alien-Neuzugang schweigen sich die Entwickler bisher noch aus. Ebenso über die Neuerungen im Basispart des Spiels. Einzig dass es dort Neuerungen geben wird, verriet Firaxis. ❑


Die grundlegenden Spielmechaniken bleiben mit dem Add-on natürlich erhalten. So auch die Deckungsmechanik.

„Ich kann es kaum erwarten, wieder die Nächte durchzuspielen." *Viktor Eippert*

XCOM: Enemy Unknown war mein PC-Spiel des Jahres 2012. Ich habe es drei Mal durchgespielt, zwei Mal davon auf Klassisch und Iron Man. Und bei jedem Durchgang hatte ich richtig viel Spaß und habe immer wieder andere denkwürdige Momente erlebt. Genau das ist auch die Stärke an den *XCOM*-Spielen: Jede Partie läuft anders ab und ist dadurch einzigartig. Natürlich bin ich daher schon sehr gespannt darauf, wie sich all die neuen Features von *Enemy Within* in das Spiel einfügen werden. Besonders auf die genetischen Modifikationen freue ich mich, da ich so noch mächtigere Übersoldaten heranzüchten und mit ihnen dann das Schlachtfeld rocken kann. Jetzt bin ich gespannt, was Firaxis für *Enemy Within* noch so im Ärmel hat.

GENRE: Strategie
ENTWICKLER: Firaxis Games
PUBLISHER: 2k Games
TERMIN: 15. November 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**

WARUM KEIN TEST?

Wir konnten die finale Release-Version bis zum Erscheinen dieser Ausgabe noch nicht spielen. Unsere Erfahrungen mit einem High-Level-Charakter, die wir in der Beta-Phase machen konnten, reichen aber bereits für ein ausführliches Fazit und eine Wertungsprognose.

AUF PCGAMES.DE Nach dem Release gibt die finale Wertung mit Test auf unserer Webseite.

Nach drei Jahren Irrfahrt und Totalüberholung erscheint *FFXIV* in einer nagelneuen Version. Macht Square Enix diesmal alles richtig?

Final Fantasy XIV: A Realm Reborn



Von: Maria Beyer

Auferstanden aus Ruinen – und der Zukunft zugewandt?

Nach dem Totalausfall 2010 inklusive holprigem Release, der Neuauflage und nunmehr sechs Monaten Beta-Test von *A Realm Reborn* hat es Entwickler Square Enix geschafft: Aus *Final Fantasy XIV* ist doch noch ein gutes Spiel geworden. Ein Blockbuster à la *World of Warcraft* ist *Final Fantasy XIV* trotz Überarbeitung und neuer Ansätze allerdings nicht – Stil und Design der Spielwelt sind eben anders als das, was man als Europäer kennt und gewohnt ist. Für Fans von Japano-Rollenspielen eignet sich der Titel dennoch.

Los geht's schon bei der Charaktererstellung, die ganz auf japanische Ansprüche zugeshcnitten ist. Katzenfrauen, androgyne Bubis oder knuffige Lalafell stehen neben anderen Völkern zur Auswahl und sorgen bei Asia-MMO-Freunden für Verzückung, bei anderen eher für Achselzucken. Über fehlende Individualisierungsmöglichkeiten kann sich aber niemand beklagen.

Ein junger Baum kann leicht gebogen werden

Zur Wahl stehen acht Klassen und fünf Völker – jeweils in einer männlichen und einer weiblichen Variante. Die Professionen teilen sich in Disziplinen des Krieges und Disziplinen der Magie. Im Spielverlauf lassen sich alle Klassen durch das Abschließen einer Missionskette und das Aufleveln bestimmter Professionen auf einen sogenannten Job erweitern. Der axtschwingende Marodeur wird so etwa zum Krieger und fuchtelt fortan mit zwei Äxten rum. Der Weißmagier, der als bester Heiler gilt, benötigt einen Druiden auf Level 30 und einen Gladiator auf Stufe 15. In *FFXIV* kann ein Charakter



Ein mutiger Held wirft sich einem Morbol in den Weg. Aufpassen! Vergiftungsgefahr!

Die Helden aus dem Intro-Cinematic verkörpern die verschiedenen Archetypen der Welt Eorzea.

Aller Anfang ist leicht. Die Schafe in La Noscea macht die Marodeurin locker platt.

Der knuffige Weißmagier zaubert seinen Limit-Break, mit dem er eine ganze Gruppe hochheilt.

Der Meteor löscht alles Leben auf Hydaelin aus. Erst fünf Jahre später kommen die Siedler zurück.

alle Klassen erlernen. Dafür ist lediglich ein Waffenwechsel vonnöten und die fortan gesammelten Erfahrungspunkte gehen dann auf das Konto der jeweiligen Profession. Allerdings solltet ihr euch vor Beginn des Spiels zumindest den ersten Job, den ihr erlernen wollt, gründlich überlegen. Die Wahl der Klasse bestimmt nämlich die Startstadt des Helden und die damit verbundene Hintergrundstory. Welche Klassen und Gilden in den jeweiligen Stadtstaaten zu finden sind, haben wir im Extrakasten auf Seite 57 zusammengefasst.

Nachdem unser Held erstellt ist, gibt's die erste von zahlreichen Cutscenes im Spiel, die alle sehr schön in Szene gesetzt sind und optisch stark daherkommen. Richtig erhellend sind die Videos anfänglich aber nicht. Als wir zum ersten Mal als unbedarfter Anfängerheld im Hafen von Limsa Lominsa stehen, haben wir keine Ahnung, was hier eigentlich abgeht. Das wird auch noch etliche Zeit so bleiben, denn die Videos und Geschichten der NPCs fügen sich erst recht spät im Spielverlauf in eine epische zusammenhängende Geschichte. Bis es jedoch so weit ist, verlangt *FFXIV* Durchhaltevermögen.

Was den Spieleinstieg angeht, läuft der Start aber deutlich besser als in der alten Version. Tutorials und viele Anfänger-Quests erklären Spielablauf, Interface, Kampfsystem und vieles mehr. Neulinge sind von der Komplexität des Spiels dennoch überfordert und werden schon bei den ersten Gegnern viel zu leicht ins Gras beißen. Außerdem ist die Weltkarte verwirrend. Sie zeigt jeweils nur Teilbereiche der aktuellen Zone an. Wenn wie in Gridania aber sogar schon die Anfängermissionen in vier unterschiedlichen Bereichen zu erledigen sind und die Karte immer nur einen Abschnitt anzeigt, ist man viel zu lange mit dem Suchen der Aufgabe auf der Map beschäftigt. Nach ein paar Stunden Spielzeit kommt man aber mit dem Kartenwust zurecht.

Wer Großes will, muss zuerst Kleines tun

Je nach Wahl der Startstadt fallen die Aufgaben bezüglich der Qualität sehr unterschiedlich aus. Während uns die Quest-Geber in


In Video-Sequenzen träumen einige der Charaktere von besseren Zeiten in Limsa Lominsa.


Die Dialoge sollen zu einem späteren Zeitpunkt noch in verschiedenen Sprachen synchronisiert werden.


Der Mittelpunkt der Hafenstadt Limsa Lominsa. Hier trifft man sich, um zu plaudern und zu handeln.


Gegen diesen Steingolem treten wir in einer Story-Mission an. Ein NPC heilt uns vorsichtshalber.

Gridania größtenteils auf generische Eichhörnchen-Tötungsmissionen schicken, unterhalten uns die Bauern rund um die Piratenstadt Limsa Lominsa durch lustige Dialoge und Aufgaben. Wir bearbeiten Schafe, die dem Bauern nur noch kratzige Wolle spenden, mit dem Läusekamm oder machen uns auf die Jagd nach einem Orangendieb und ringen ihm durch die Eingabe von Chatbefehlen ein Geständnis ab. Insgesamt bewegen sich die Quests auf einem hohen Niveau, ragen aber nicht aus dem Genre-Standard heraus und überraschen zu selten mit einfallsreichen Wendungen. Die Story-Missionen sind da schon besser inszeniert, obwohl uns die Video-Sequenzen lange Zeit im Dunkeln ob der zusammenhängenden Geschichte lassen. Hier gilt einfach: Augen zu durch. Auf höheren Stufen belohnt einen das Spiel dafür mit einer coolen Geschichte und sympathischen Protagonisten.

Außerdem gibt es ein Wiedersehen mit alten Bekannten wie den Primae Ifrit oder Garuda, die Fans der FF-Reihe als Freund oder Feind in vielen verschiedenen Teilen kennenlernten. Allerdings sind die Kämpfe gegen diese alten Weggefährten viel zu einfach und kurz. Gerade FF-Veteranen sind enttäuscht von den altersschwachen Bossen. Hier muss Square Enix noch nachbessern, wenn die Kämpfe wirklich zu einem monumentalen Erlebnis werden sollen. Bitte mehr Hardcore!

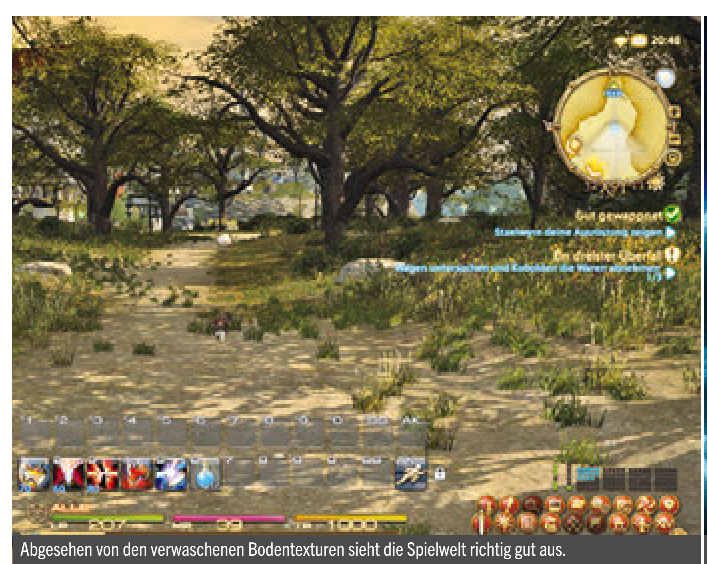
Wenn du es eilig hast, mach einen Umweg

Sind die ersten 15 Stufen erklommen, wird langsam deutlich, dass *FFXIV* kein Spiel für Solisten ist. Die erste Dungeon-Quest steht an. Diese ist in den Verlauf der persönlichen Geschichte eingebettet. Damit es weitergeht, muss also die Instanz abgeschlossen werden. Wer ein Problem mit aufgezwungenem Gruppenspiel hat, wird in *A Realm Reborn* nicht glücklich werden – denn der Dungeon auf Stufe 15 ist nur der Anfang der Gruppen-Gängelei. Alle paar Levels gibt es weitere Aufgaben, die nichts für Solisten sind und ohne die es kein Weiterkommen gibt. Spieler, die gerne mit anderen zusammen spielen, kommen hingegen voll auf ihre Kosten. Die Stärke des Skill- und Job-System kommt nur in der Gruppe vollständig zur Geltung.

Das Kampfsystem ist sehr klassisch und eher langsam. Prompte Reaktionen sind trotzdem ein Muss, denn die Charaktere brauchen durch die trägen Animationen recht lange, bis sie Aktionen ausführen. Deswegen sollte, wie auch bei den Offline-Spielen der Reihe, vorausschauend gespielt werden, um immer eine bestimmte Attacke oder Heilung am Start zu haben, wenn Not am Mann ist. In Instanzen ist eine Gruppe mit der Standard-Zusammensetzung Tank, Heiler und Schadensausteiler am erfolgreichsten. Natürlich geht's auch anders, aufgrund des Zeitlimits in den Dungeons sollte aber immer eine optimale Gruppe losziehen. Sonst erlebt man Situationen, in denen der Endboss schon fast im Staub darniederliegt und der Instanz-Timer einen kurz vor dem glorreichen Sieg wieder hinaus vor den Eingang befördert…

Ein altes Pferd findet seinen Weg allein

Neben Instanzen und Gruppen-Quests gibt's natürlich auch Aufgaben, die alleine bewältigt werden können. In Fate-Events gilt es etwa eine bestimmte Sorte Monster in einem gewissen Areal zu töten. Auf niedrigen Leveln sehen die Events immer gleich aus. Eine lose Gruppe von Mitstreitern knüppelt in einem zufälligen Gebiet auf der Karte eine bestimmte Anzahl an Monstern nieder. Auf höheren Stufen werden die Events teilweise mehrstufig und komplexer. Das bedeutet, ein bestimmter Event muss erst erfolgreich abgeschlossen werden, damit ein weiterer startet. Das ist ganz nett, reicht aber nicht an die coo-


Abgesehen von den verwaschenen Bodentexturen sieht die Spielwelt richtig gut aus.


In der Traumwelt erfahren wir Einzelheiten zu den Hintergründen und zur Story.

DIE DREI STARTGEBIETE

Je nach Wahl der Klasse startet ihr in unterschiedlichen Städten. Welche Gilden für Handwerker und Spezialisierungen in den Stadtstaaten ansässig sind, erfahrt ihr in unserer Übersicht. Ihr solltet euch vor dem Start in die Spielwelt Eorzea überlegen, welche Klasse ihr spielen möchtet und wo diese dann startet.



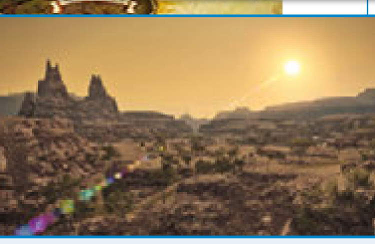
Limsa Lominsa
Limsa Lominsa liegt südlich auf Insel Vylbrand am Golf von Rhotano und bot über Jahrhunderte vor allem Seefahrern und Piraten Zuflucht. Wie auch die beiden anderen Stadtstaaten bietet die Hafensiedlung nur bestimmte Gilden.

- Gilden – Klassen: Marodeur, Arkanist,
- Gilden – Handwerk: Fischer, Koch, Grobschmied, Plattner
- Landschaft: Grüne Wiesen, Felder, Meer



Gridania
Die Waldstadt inmitten des Finsterwalds bietet vor allem naturverbundenen Völkern Zuflucht. Handwerker, die sich mit der Verarbeitung von Naturprodukten auskennen, fühlen sich in Gridania besonders wohl.

- Gilden – Klassen: Waldläufer, Druiden, Pikenier
- Gilden – Handwerk: Zimmermann, Lederarbeiter, Botanist
- Landschaft: Wald mit kleinen Lichtungen



Ul'dah
Perle der Wüste oder Goldene Stadt wird diese Handelsmetropole auch genannt. Ul'dah liegt im Süden von Aldenard und bietet vor allem Händlern viele Möglichkeiten, an Gil zu kommen.

- Gilden – Klassen: Thaumaturg, Faustkämpfer, Gladiator
- Gilden – Handwerk: Alchemist, Goldschmied, Weber, Bergarbeiter
- Landschaft: Wüste

len, mehrstufigen Zonen-Ereignisse eines *Guild Wars 2* heran. Wer keine Lust auf Events, Quests oder Instanzen hat, sammelt einfach Monster für das Bestiarium. Je nach Zone und Kategorie gibt's verschiedene Kreaturen, von denen eine gewisse Anzahl besiegt werden muss. Ist eine Kategorie komplett, spendiert *FFXIV* eine Belohnung in Form von Erfahrung, Ingame-Währung und Titeln. Das Bestiarium ist auf jeden Fall ein netter Zeitvertreib und macht Laune.

Wenn man den Edelstein nicht schleift, hat er keinen Glanz

Square Enix hat mit *A Realm Reborn* eigentlich alles richtig gemacht. Was man von einem zeitgemäßen Online-Rollenspiel erwartet, ist drin. Aber eben auch nur das. Innovationen oder ein frisches Gameplay gibt's leider nicht. *FFXIV: A Realm Reborn* ist im Kern ein klassisches MMO, das irgendwie trotzdem durch seinen bezaubernden grafischen Stil, einen wundervollen Soundtrack und die für Fans geniale FF-Atmosphäre aus der Masse an Fantasy-MMOs heraussticht. Wer auf japanische Rollenspiele steht, wird *FFXIV* mögen und für seine Abo-Gebühren einen tollen Gegenwert erhalten. Wer beim Wort Asia-MMO schon die Augen verdreht, spielt besser eines der westlichen Free2Play-MMOs wie *Rift* oder *SWTOR* und spart das Geld für den dortigen Item Shop. ❑

FAKTEN



GENRE:
MMORPG
ENTWICKLER:
Square Enix
PUBLISHER:
Square Enix
TERMIN:
27. August 2013

- Interessantes Setting ohne Elfen und Orks
- Offenes Klassensystem
- Spannende Geschichte
- Drei Startgebiete
- Liebevolle Grafik

Kosten: Hauptspiel ab ca. 25 Euro
Monatliche Gebühren: ca. 14 Euro

„FFXIV: A Realm Reborn ist ein Spiel für Liebhaber"

Maria Beyer

WAS HABEN WIR GESPIELT? Wie waren in der Beta mit einem Charakter auf Maximalstufe 50 unterwegs und haben alle drei Startgebiete bereist.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- \+ Sehr schöne Spielwelt, die durch die drei Startgebiete den Entdeckergeist in Spielern wecken kann.
- \+ Cooles Klassensystem, das Spieler zum Experimentieren bringt und für individuelle Helden sorgt.
- \+ Tolle Dialoge mit NPCs und eine erstklassige Übersetzung lassen Spieler wieder Quest-Texte lesen.
- − Altmodisches Kampfsystem sorgt für Langeweile.
- − Gruppenzwang ab Stufe 15 macht das Erreichen der Maximalstufe für Solisten unmöglich. Hohe Absprungrate.
- − Neueinsteiger könnten an der Komplexität verzweifeln.

WERTUNGSTENDENZ 0 **73-80** 100

„Im Gegensatz zu manchem Kollegen mag ich japanische Rollenspiele und die *Final-Fantasy*-Reihe. Deswegen habe ich auch kein Problem mit dem teilweise kitschigen Stil oder den knuffigen Lalafell. Ich bin beeindruckt, was für ein Spiel Square Enix noch aus der Ruine, die 2010 erschien, gemacht hat. Besser als *Rift* und Konsorten ist *FFXIV* trotzdem nicht. Dafür ist es einfach zu sperrig und kostet auch noch monatliche Gebühren (immerhin rund 14 Euro). Aber *FFXIV* macht auch viele Sachen richtig. Die Spielwelt ist wunderschön und die Optik stimmig. Die Übersetzung ist erstklassig und es gibt eine Menge coole Quests und Instanzen. Auch wenn Square Enix in Zukunft auf die Spieler hört, bleibt trotzdem festzuhalten: Es ist ein Spiel für Liebhaber. Alles Weitere muss sich im Langzeittest zeigen!"

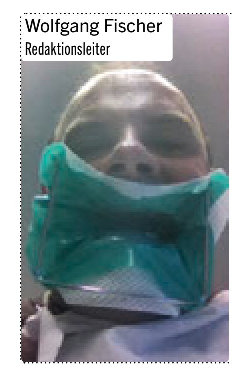
TEST 09/13

Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung — was bewegte die Redakteure in diesem Monat?



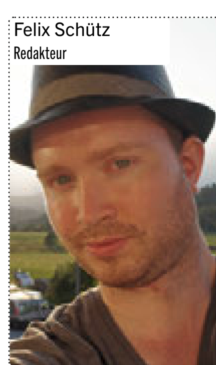
Petra Fröhlich
Chefredakteurin

Ist schon im August in Weihnachtsstimmung:
Unfassbar, was für einen verführerischen Duft die Lebkuchenfabriken in und um Nürnberg verströmen.
Ist glücklich:
Dass die runderneuerte PC-Games-App nach anfänglichen Startschwierigkeiten endlich rund läuft (siehe Seite 128).
Hat jeden Tag:
Veggie-Day. Seit 20 Jahren. Fiebert aber trotzdem den selbst produzierten Fleischtomaten entgegen.



Wolfgang Fischer
Redaktionsleiter

Hatte:
Beim einem Zahnarztbesuch eine unliebsame Überraschung: Eine reine Routinegeschichte wurde zu einer widerlichen Wurzelbehandlung (siehe Bild).
Spielt derzeit:
Diablo 3 (PS3 und PC), *Papers, Please*, *Candy Crush Kingdom (iOS)*
Gönnte sich:
Während der PCG-Abgabe einen Besuch des Summer-Breeze-Festivals und zog damit den Unmut der Kollegen auf sich.



Felix Schütz
Redakteur

Zuletzt durchgespielt:
Shadowrun Returns, *Dragon Commander*, *Castlestorm*, *Castlevania: Lords of Shadow*, *Ducktales Remastered*, *Fire Emblem: Awakening* (3DS)
Spielt derzeit:
Papers, Please, *Divinity 2*, *Mario & Luigi: Partners in Time* (DS), *Guacamelee! Gold Edition*, *The Bureau*
Schmuste mit:
Carrie Fisher auf der Star Wars Celebration in Essen.
Machte Kurzurlaub:
Im Bayerischen Wald und testete Zwieseler Dampfbier



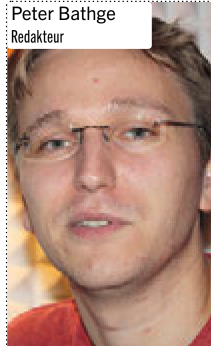
Stefan Weiß
Redakteur

Musste feststellen:
Dass man sich im hessischen Wetzlar ziemlich klein vorkommen kann.
Regte sich furchtbar auf:
Dass auch nach mehreren Patches die Neuauflage von *DSA: Schicksalsklinge* einfach eine Katastrophe ist.
Spielt zu Hause lieber:
Olle Kamellen wie *X: Beyond the Frontier* und *Operation Flashpoint*.
Freut sich tierisch auf:
X Rebirth, *Arma 3*, *Saints Row 4* und auf eine Woche Urlaub mit dem Nachwuchs.



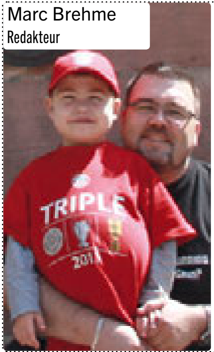
Matti Sandqvist
Redakteur

Freut sich:
Über die vielen schönen Wochenenden mit der besten Freundin der Welt.
Kommt aber trotzdem noch an seinen PC und spielt:
Payday 2, *Far Cry 3: Blood Dragon*, *Counter-Strike: Global Offensive*, *Batman: Arkham City*, *The Walking Dead* und *Call of Juarez: Gunslinger*
Macht eine kurze Auszeit:
Und fliegt für ein Wochenende nach Finnland – die Krabben wollen verspeist werden!



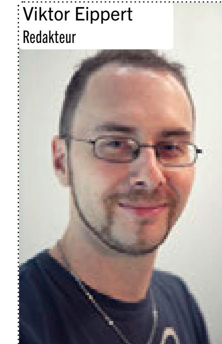
Peter Bathge
Redakteur

Trifft hoffentlich:
Auf der Gamescom so manchen Leser am Computec-Stand.
Spielte zuletzt wenig:
Neben *Papers, Please* und *Guacamelee!* landete nur noch *Space Hulk* auf seiner privaten Festplatte.
Wird ganz hibbelig:
Wenn er an die Veröffentlichung des *XCOM*-Add-ons *Enemy Within* denkt. Endlich hat er einen Grund, die Kampagne noch mal durchzuspielen! Bis dahin widmet er sich *The Bureau*.



Marc Brehme
Redakteur

Spielte:
Memoria, *Rise of Venice* (Beta), *DSA: Nordlandtrilogie – Die Schicksalsklinge* und *Divinity: Dragon Commander*.
Besuchte
morgens den Tiergarten in Nürnberg und abends einen Wrestling-Event der N.E.W. von Alex Wright. Bei den Tieren ging es gesitteter zu.
Verabschiedete
sich nach der Heftabgabe in den Urlaub. PC und Konsolen bleiben zuhause. Tablet, PS Vita, Ellenbogenschützer und Volleyball kommen mit.



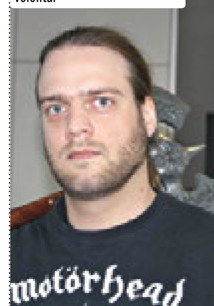
Viktor Eippert
Redakteur

Schaffte nun endlich:
Den Umzug in die neue Wohnung. Das war vielleicht eine Odyssee!
Spielte in letzter Zeit:
Mit Freude viele Indiespiele. *Sword of the Stars: The Pit*, *Reus*, *Don't Starve*, *Journey* (PS3) und *Shadowrun Returns* alle (durch)gespielt. Noch auf der Liste stehen: *Evoland*, *To the Moon*, *Stardrive* und *Fez*.
Weilt nach der Gamescom:
Eine Woche im Urlaub. Hauptsächlich, um die Wohnung weiter einzurichten.



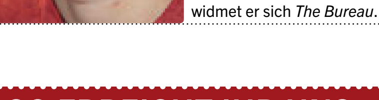
Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit

Betont:
Keinen Veggie Day zu benötigen, da seit jeher etliche fleischfreie Speisen zu seinen Rezepten gehören.
Orakelt:
Dass nach der Einführung des Veggie Day viele Imbissbuden expandieren, mit Filialen in Sichtweite von Kantinen.
Unterstützt:
Marc Brehme bei seiner Taubenzucht (siehe letzte Ausgabe), was allerdings nichts mit kulinarischen Vorlieben zu tun hat.



Torsten Lukassen
Volontär

Ist ein wenig blass:
Weil immer noch keiner auf die Idee kam, Monitore mit UV-Strahlung zu bauen.
Außerdem fiebert er:
Der Veröffentlichung von *Arma 3* entgegen. Und freut sich dabei besonders auf viele, viele Mods aus der großartigen Community.
Fühlt sich etwas unwohl:
Bei dem Gedanken, dass noch dieses Jahr *World of Warplanes* veröffentlicht werden soll. Der Tag müsste 48 Stunden haben – mindestens.



SO ERREICHT IHR UNS:

Euer direkter Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

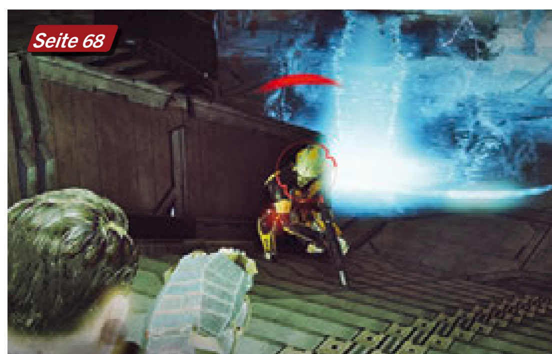
Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de



TOP-THEMEN

ACTION
THE BUREAU: XCOM DECLASSIFIED



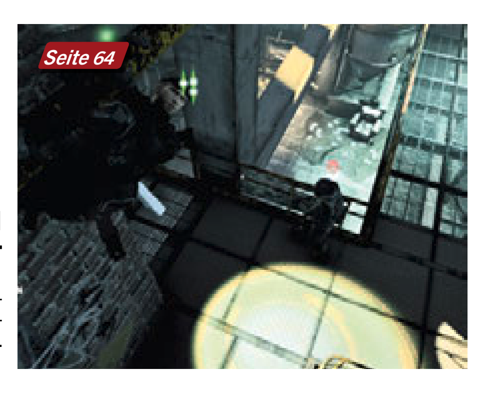
Enemy Unknown hat die *XCOM*-Reihe erfolgreich wiederbelebt, nun ist *The Bureau* an der Reihe: Gelingt 2K Marin der komplizierte Spagat zwischen fordernder Taktik und spannendem Geballer? Unser Test auf vier Seiten liefert die Antwort.

ACTION
SAINTS ROW 4



Saints Row 4 zelebriert Open-World-Wahnsinn in seiner schrägsten Form – wild, vielseitig, derb und verrückt. Im Test zeigt sich allerdings eine deutliche Schwäche: Das Vollpreisspiel könnte auch locker als Add-on zum dritten Teil durchgehen.

ACTION
SPLINTER CELL: BLACKLIST



Zurück zu alter Stärke: Ubisoft Montreal liefert mit *Blacklist* das rundeste Sam-Fisher-Abenteuer seit *Chaos Theory* ab. Unser Schleich-Experte Peter Bathge ist hochzufrieden – und zückt den verdienten PC-Games-Award.

INHALT

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

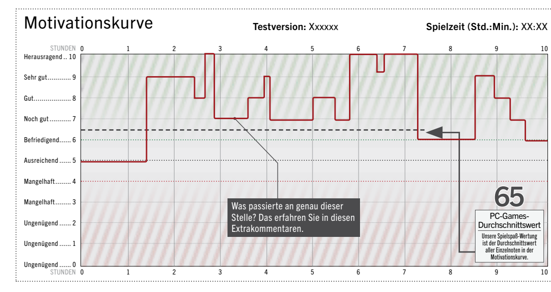
Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)



- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit
- Ausstattung und Verpackung
- Service und Support

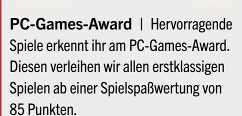
Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Unser spezielles Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als andere.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die PC-Games-Awards







PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.

Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr auf Seite 90.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe

Die Person rechts sieht aus wie ein Glitch, ist aber keiner. Sachen wie diese passieren mit Absicht.

Saints Row 4

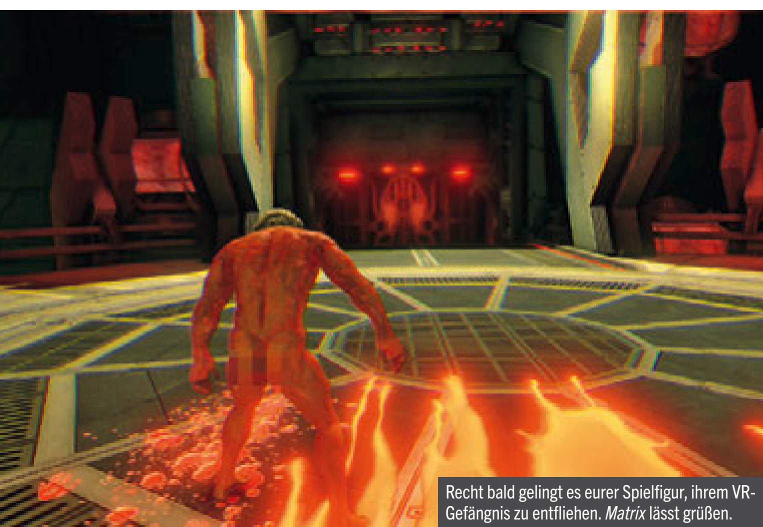
AUF EXTENDED-DVD
• Video zum Spiel

Von: Sebastian Stange

Mehr *Matrix*-Mod als wirklich neues Spiel – aber dennoch ein prollig-fetziger Open-World-Irrsinn!

Mit dem vierten *Saints Row* erwartet uns ein wirklich eigenwilliger Open-World-Titel. Ursprünglich als Download-Pack für Teil 3 geplant, entwickelte die Spielidee ein derartiges Eigenleben, dass sich Entwickler Volition entschloss, ein eigenes Spiel draus zu machen. Doch dann überschlugen sich die Ereignisse: Publisher und Volition-Eigentümer THQ ging Anfang des Jahres pleite und das Studio wanderte samt seiner Spielemarken in die Hände von Koch Media. Es waren denkbar ungünstige Umstände, unter denen *Saints Row 4* entstand. Und das merkt man dem Titel an: Inszenierung und Technik wirken altbacken und wir wurden trotz der 4 im Titel den Eindruck nicht los, hier einen umfangreichen DLC zu zocken. Die gute Nachricht: Trotz allem unterhält das Spiel prima!

Am Anfang kommt es richtig dick!
Ganz in der Tradition der Reihe ist die Handlung von *Saints Row 4* reichlich albern und großzügig mit allerlei Unsinn ausgeschmückt. Die Spielfigur, wie bereits im Vorgänger in allen erdenklichen Aspekten frei erstellbar, ist vom Bandenboss zum Präsident der Vereinigten Staaten aufgestiegen. Wollen wir den Hunger auf der Welt oder lieber Krebs besiegen? Mit solchen Fragen schlägt man sich im witzigen Spieleinstieg herum. Doch damit ist bald Schluss, denn die fiese Alien-Rasse Zin fällt auf der Erde ein, nimmt die Weltbevölkerung auf

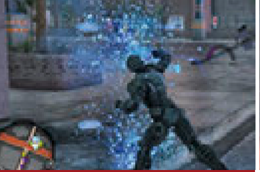

Recht bald gelingt es eurer Spielfigur, ihrem VR-Gefängnis zu entfliehen. *Matrix* lässt grüßen.



Auch wenn es recht plump ist, so macht das Verwüsten der Spielwelt doch irgendwie Spaß.

DIE NEUEN SUPERKRÄFTE

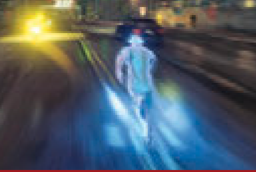
Mit neuen Fähigkeiten bringen die Entwickler frischen Wind in das ansonsten recht vertraute Spiel. Wir erklären alle neuen Tricks!



Blast Attacke
Die Blast-Attacke ist die Standard-Waffe unter den Spezialfertigkeiten. Man schießt eine Feuer-, Eis- oder Gedankenkontroll-Kugel und zündet damit ganze Gegnergruppen an, lässt sie zu Eis erstarren oder bringt sie dazu, eine Weile für unsere Seite zu kämpfen.



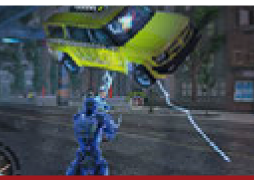
Energie-Aura
Die aktivierbare Energie-Aura sorgt dafür, dass alle Personen in der Nähe von Elektroschocks erfasst oder von Flammen gegrillt werden. Das ist eine nette Fähigkeit, wenn man in die Enge gedrängt wird – ansonsten aber kein wirklich spektakuläres Spielzeug.



Mobilität
Dank Supersprung lassen sichselbst Hochhausdächer mit nur einem Satz erreichen, der Supersprint ist schneller als die meisten Autos, mittels Gleit-Fähigkeit legt ihr in der Luft große Strecken zurück und wenn ihr schnell mal Bodenkontakt braucht, hilft ein Meteor-Move.



Stampf-Attacke
Aus dem Sprung heraus oder wenn ihr am Boden steht, erschüttert diese Stampfattacke die Umgebung um euch herum. Je nach gewähltem Angriffstyp lasst ihr eure Gegner so wehrlos in der Luft schweben oder schleudert sie in alle Himmelsrichtungen, was auf Hausdächern sehr praktisch ist.



Telekinese
Mit dieser Fähigkeit hebt ihr Gegner, Autos oder andere Gegenstände an und werft sie durch die Gegend. Mittels Upgrades schaltet ihr weitere Elemente frei, sodass per Telekinese kontrollierte Objekte beispielsweise Stromschläge an Gegner verteilen.

ihrem Raumschiff gefangen und sprengt den blauen Planeten. Fortan verbringt ihr den Großteil der Spielzeit in einer virtuellen Version von Steelport – ähnlich wie die aus dem Kino bekannte Matrix, nur bevölkert von allerlei Alien-Gefängniswärtern. Genauso wie im Vorgänger dient die Stadt trotz Alien-Einfluss vor allem als Spielplatz für die übermächtige Spielfigur. Die beherrscht nun, weil sie eben nicht in der realen Welt unterwegs ist, einige krasse neue Tricks!

Bekanntes Spiel, neuer Anstrich

Recht schnell im Verlauf der Story erhält man ein buntes Repertoire an Superkräften. Ähnlich wie in *Prototype 2* wirft man mit Feuerbällen, wirbelt per Telekinese Autos durch die Luft, läuft Hauswände hinauf oder gleitet große Strecken durch die Luft. Es ist erstaunlich, wie sehr diese Elemente das Spielgefühl verändern, und wir verstehen nun, warum die Macher gleich einen Vollpreistitel aus ihrer DLC-Idee machten. Dennoch: Die Spielwelt ist trotz einiger Alien-Modifikationen im Großen und Ganzen immer noch das Steelport aus *Saints Row 3*. Viele Waffen, Autos und Klamotten wurden unverändert übernommen und auch viele Nebenaufgaben kehren in bekannter Form zurück. Gang-Stützpunkte sind zu Alien-Hotspots geworden, aber das Prozedere bleibt gleich: Ihr müsst alle Ziele erledigen, um die Zone zu gewinnen. Auch Verwüstungs-Herausforderungen oder das Stellunghalten gegen mehrere Gegnerwellen kehren zurück. Hierbei bringen die Superkräfte zumindest Abwechslung ins Spiel.

Super, diese Kräfte!

Es hat schon was, der lästigen Alien-Brut mit Feuerbällen und gewaltigen Stampfattacken aus großer Höhe einzuheizen, anstatt mit Maschinengewehr und Schrotflinte. Und es wird so schnell nicht langweilig, mit Riesensätzen über Häuser zu springen oder die einzelnen Bezirke Steelports im Supersprint zu durchqueren – besonders wenn man ihn mit einer Tornado-Funktion aufwertet, sodass Autos und Passanten von eurem Tempo mitgezogen werden. Später gibt es sogar noch eine Feuer- oder Elektro-Aura für noch mehr Chaos. Generell lässt sich ständig etwas freischalten, aufsammeln, abhaken, einkaufen und verbessern. Hier öffnet ihr Geschäfte mittels Hacking-Minispiel, dort erledigt ihr Auftragsmorde oder simple Rennen und überall in der Spielwelt sind Hunderte blau leuchtende Datenfragmente verstreut, mit denen ihr die Superkräfte noch besser macht. Wer einen ausgeprägten Sammel- und Vollständigkeitstrieb besitzt, wird das Gamepad so schnell nicht loslassen. Ja, das Gamepad! Zwar steuert sich der Titel auch mit Maus und Tastatur ganz okay, wir empfinden ein klassisches Konsolenpad jedoch als das eindeutig bessere Eingabegerät, zumal das Interface voll und ganz darauf ausgelegt ist.

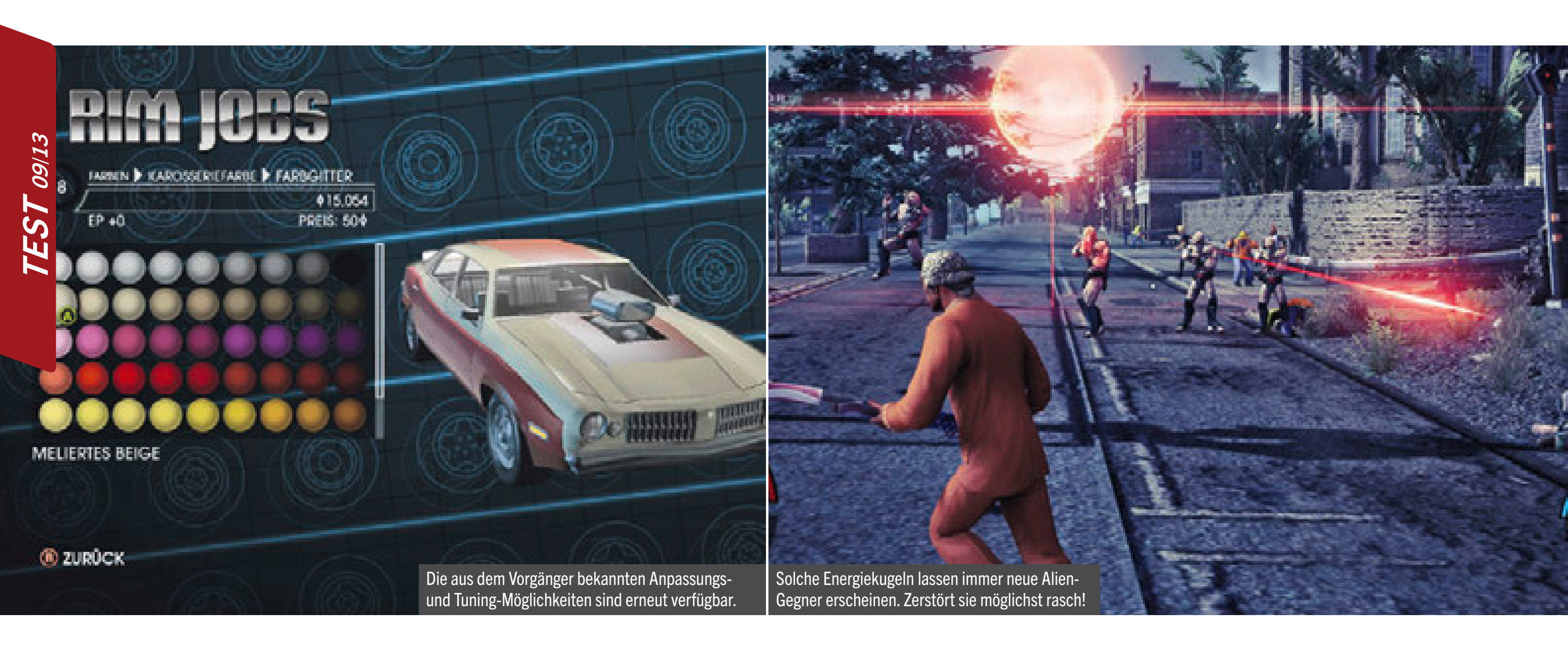
Hier wird niemand überfordert

Bei all unserer diebischen Freude an den albernen Alien-Waffen, den furiosen Superkräften oder bizarren Momenten im Spiel, etwa wenn wir eine lebendige Kloschüssel oder Gummipuppe niederstrecken müssen – so richtig anspruchsvoll oder fesselnd ist der Titel nie. Die zahlreichen Missionen setzen sich meist aus recht simplen Aufgaben zusammen: Gehe zu Ort X, besiege Gegner Y, beschütze Person Z. Und lange nicht jede der Neben- und Freischalt-Aufgaben ist unterhaltsam. Kaum ein Spiel-



Im Spielverlauf wird *Saints Row 4* auch mal kurz zum 2D-Prügelspiel. Toll, solche Überraschungen.


Pixel-Effekte wie bei dieser Explosion gibt es dank *Matrix*-Setting sehr viele. Teils stören sie etwas.



Die aus dem Vorgänger bekannten Anpassungs- und Tuning-Möglichkeiten sind erneut verfügbar.

Solche Energiekugeln lassen immer neue Alien-Gegner erscheinen. Zerstört sie möglichst rasch!

Element ist wirklich fordernd, die Missionen sind meist recht plump inszeniert und verlaufen vielleicht auch gerade wegen der neuen Superkräfte ein wenig zu gleichförmig: Während euch die Vorgänger mit verschiedenen Missions-Fahrzeugen und -Waffen Abwechslung bieten konnten, setzt ihr nun fast andauernd auf eure überlegenen Spezialfähigkeiten. Zwar tauchen gegen Ende des Spiels auch richtig fordernde Gegner auf, echten Tiefgang erzeugt aber auch das nicht. Vielmehr empfanden wir den andauernden Alien-Nachschub mit der Zeit als ganz schön lästig.

Seichter, gelungener Spaß

Wie gut, dass der Humor im Spiel stimmt. Und was ihm an Niveau fehlt, macht er mit Irrsinn und vielen Überraschungen wett. So erwacht eure Spielfigur im Story-Verlauf aus ihrem Matrix-Schlaf, kapert ein Alien-Raumschiff und bringt die alte Gang wieder zusammen. Fortan reist ihr immer wieder zwischen dem virtuellen Steelport und dem Raumschiff hin und her, liefert euch herrlich fiese Wortgefechte mit euren Mitstreitern und rettet immer neue Kameraden aus ihren Gefängnissen. Dabei steigt ihr stets in die Simulation der Urängste der Gefangenen ein und das ist oft wunderbar schräg. Mal erlebt ihr eine alberne *Metal Gear Solid*-Persiflage, mal einen 2D-Prügler oder gar ein Text-Adventure. Das alles könnte zwar spielerisch raffinierter sein, die hervorragende englische Synchro macht das aber locker wett. Ihr habt die Wahl zwischen sieben Stimmen für eure Spielfigur, darunter auch Nolan North, DIE männliche Heldenstimme in Videospielen. Angesichts einer solch hochkarätigen und gelungenen Vertonung ist für uns die fehlende deutsche Sprachausgabe verschmerzbar – allerdings macht der Tital darum nur mit guten Englisch-Kenntnissen richtig Spaß

Auch technisch sehr vertraut

Die Grafik des Open-World-Abenteuers wirkt ein wenig altbacken, kann sich insgesamt aber sehen lassen. Zwar könnten Umgebungsdetails und Texturen besser sein, dafür gibt es eine Vielzahl moderner Effekte – besonders die Explosionen sehen klasse aus. Und auch auf Mittelklasse-PCs ist die Performance des Spiels zufriedenstellend. Wer eine Grafikkarte mit Nvidias Kepler-Chip besitzt, freut sich außerdem über TXAA-Kantenglättung. Auch bei der Optik sieht man *Saints Row 4* also an, dass es eher Zusatzinhalt als wirklich neues Spiel ist. Das wird es wohl erst mit dem fünften Teil geben, der trotz einer zerstörten Erde immer noch schlüssig wäre. Warum? Das wollen wir besser nicht verraten. Dafür verraten wir unseren Gesamteindruck: *Saints Row 4* ist ein gutes Spiel. Nicht mehr, nicht weniger. Dass es nicht besser wegkommt, verdankt es dem heftigen Recycling bekannter Inhalte und Spiel-Elemente sowie dem eher anspruchslosen Gameplay. Dass es nicht schlechter wegkommt, verdankt es seinem irren Humor und der Tatsache, dass es einfach Spaß macht, sich mit den Superkräften und Alien-Waffen so richtig auszutoben. Und auch wenn es wie gesagt ein eher seichter Spaß ist, den *Saints Row 4* bietet, so müssen wir dem Titel dennoch Respekt dafür zollen. Deshalb zocken wir ja schließlich Spiele: Um Spaß zu haben. ❑



In der Realwelt macht ihr ab und an Aliens mittels Roboter-Anzug platt. Eine nette Abwechslung.

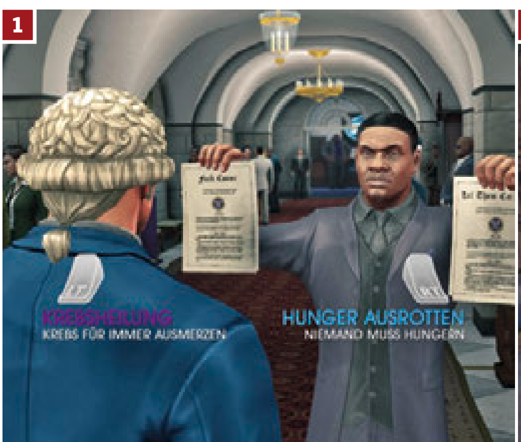


Die Spielwelt ist zwar dieselbe wie in *Saints Row 3*, die Aliens haben aber einige Spuren hinterlassen.

MEINE MEINUNG | *Sebastian Stange*

„Der Action-Spaß spielt sich wie eine Mod für den Vorgänger – wie eine echt gelungene Mod!“

Das ist schon eine verrückte Geschichte, wie aus dem geplanten DLC *Enter the Dominatrix* für das dritte *Saints Row* ein ganz neues Spiel wurde. Man merkt *Saints Row 4* an, dass es nie als Vollpreistitel geplant war, und irgendwie wäre ich mit dem Superkräfte-DLC für den Vorgänger vielleicht sogar glücklicher gewesen. Als Downloadpaket hätten die neuen Superkräfte ebenfalls Spaß gebracht und ich hätte einem DLC weit mehr verziehen. Als Vollpreisspiel funktioniert die Sache zwar auch, aber eben nicht wirklich brillant. Immerhin: Ich bin froh, dass es nach der THQ-Pleite überhaupt noch mit der Reihe weitergeht, und bin gespannt, ob und wie Volition die sympathisch-prollige Reihe fortführen wird.

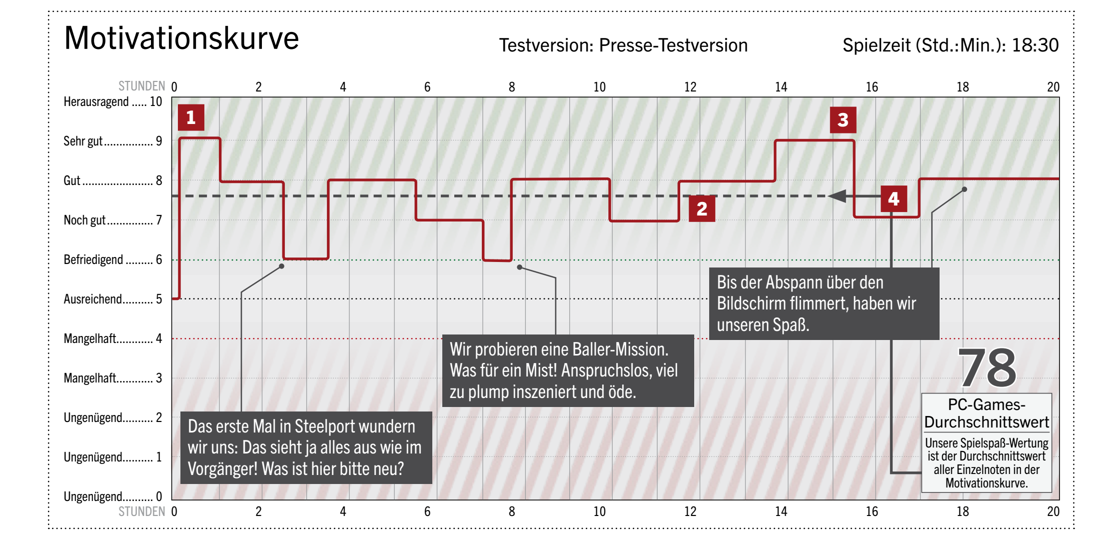


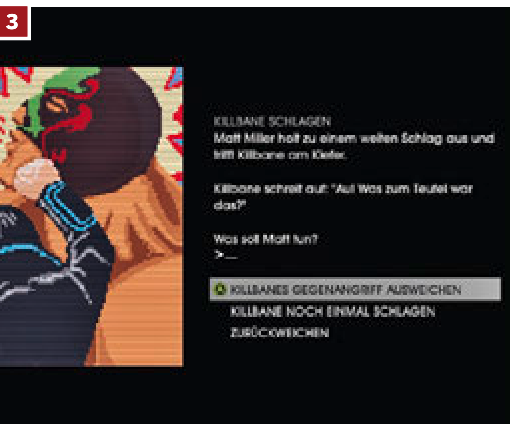
Der Einstieg ins Spiel in der Rolle des US-Präsidenten ist äußerst unterhaltsam und zotig. Ihr werdet euer Abenteuer mit einem Grinsen beginnen.



In der offenen Spielwelt verlieren wir uns im Aufsammeln von Upgrade-Punkten für unsere Superkräfte. Hmm ... hat das wirklich Spaß gemacht?

Motivationskurve



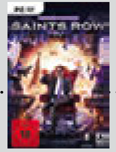


In der zweiten Hälfte des Spiels hebt manch irre Mission, etwa dieses Text-Adventure, noch einmal das Spielspaß-Niveau.



Kurz vor dem Finale holen wir offene Nebenaufgaben und Aktivitäten nach und stellen fest: Es sind auch einige echt lahme Gurken dabei. Bäh!

SAINTS ROW 4



Ca. € 45,-
23. August 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Third-Person-Action
Entwickler: Volition Inc.
Publisher: Deep Silver
Sprache: Engl. Sprache, dt. Texte
Kopierschutz: Freischaltung via Steam

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Ein wenig altbacken, etwas trist, aber dafür effektreich. Die vielen Unschärfe- und Farbeffekte können zuweilen ein wenig stören. Ruckler bei sehr viel Action!
Sound: Geniale englische Sprecher und solide Musikauswahl. Dazu kommen ordentliche Soundeffekte.
Steuerung: Die frei belegbare Maus-Tastatur-Steuerung ist gerade aufgrund der Superkräfte (Zugriff über die F-Tasten) eher umständlich. Das Spiel wurde für Gamepads gemacht, die prima unterstützt werden.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Kampagne und zwei (lahme) Extra-Modi sind im Koop spielbar
Zahl der Spieler: 1-2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Quadcore-CPU oder Dualcore mit 3+ GHz, 4GB RAM, Geforce GT 530/Radeon HD 5550, Windows 7

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Bei den derben Nahkampf-Moves spritzt viel Pixelblut und eine Spezialwaffe erlaubt es, Gegner und Passanten bis zum Zerplatzen aufzupumpen. Zu krass wird es aber nie und Gewalt wird auch nicht in den Vordergrund gerückt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Beim Spielen der Presse-Testversion gab es kaum Probleme. Das Spiel lief recht stabil und es gab nur einen kleinen Bug sowie einen Komplett-absturz.

PRO UND CONTRA

- ➕ Turbulenter, fetziger Spielverlauf und jede Menge herrliches Chaos
- ➕ Riesenumfang, viel Freischaltbares
- ➕ Famose englische Synchronisation
- ➕ Immer wieder wirklich lustige Szenen und bizarre Spielideen
- ➕ Superkräfte bringen frischen Wind in die Reihe und machen Spaß
- ➖ Viele Mechaniken und Inhalte bereits aus dem Vorgänger bekannt
- ➖ Technisch nicht ganz zeitgemäß
- ➖ Inszenierung und Missionsdesign durch die Bank etwas plump
- ➖ Für geübte Spieler kaum fordernd
- ➖ Manch langweilige Nebenmission

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **78**

In einigen Einsätzen droht der Game-over-Bildschirm, sobald Sam einen Gegner angreift oder Alarm auslöst.

Splinter Cell: Blacklist

Von: Peter Bathge

Ein Schritt zurück, zwei nach vorne: Sam Fisher findet zurück zu alter Stärke.

„Ich will doch einfach nur ein neues *Chaos Theory*!" Mit solch einem Stoßseufzer hat über die Jahre bestimmt so mancher *Splinter Cell*-Fan auf die Veröffentlichung der letzten beiden Serienteile *Double Agent* und *Conviction* reagiert. Denn die entfernten sich immer weiter vom guten alten Schleichprinzip der Reihe, auch wenn das Ergebnis bei Weitem keine Katastrophe war. Und doch: Das gewisse Etwas fehlte uns jedes Mal. Bei *Blacklist* ist es wieder da.

Die Welt in Gefahr (mal wieder)

Sam Fisher, der grantige Protagonist der Serie, sieht in *Blacklist* zwar jünger aus als in allen Vorgängerspielen, hat sich aber seinen zynischen Humor aus früheren Zeiten bewahrt. Den braucht er auch, denn als Teil der US-Geheimdienstzelle Fourth Echelon hat er sonst nichts zu lachen: Eine skrupellose Terroristengruppe hat eine Reihe von Anschlägen auf die USA angekündigt und Sam versucht, den Bösewichtern im Verbund mit einem kleinen, sympathischen Agententeam den Garaus zu machen. Dazu reist der Spieler in Herrn Fishers Haut über den halben Globus, stets eingehüllt in seinen körperengen, nachtschwarzen Spezialanzug und mit der ikonischen Nachtsichtbrille auf dem Kopf.

Die Geschichte erinnert mit ihrer atemlosen Inszenierung an eine Staffel der Fernsehserie *24*, kommt aber gradliniger als die verschlungenen Abenteuer von TV-Held Jack Bauer daher. Trotzdem weidet die Story genüsslich so manches Terrorkampf-Klischee aus – das nervt unter Umständen.

Schleichpfade en masse

Die Stärken von *Blacklist* liegen aber ohnehin nicht bei der Erzählung; es ist das Leveldesign, das von Anfang an glänzt. Clevere Gegnerplatzierung und haufenweise versteckte Pfade laden zum Experimentieren mit Sams riesigem Arsenal an tech-



Sams deutscher Sprecher ist der gleiche wie immer; im englischen Original fehlt die Stimme von Michael Ironside.



Die Sonarbrille zeigt Gegner auch durch Wände hindurch an – außer im höchsten Schwierigkeitsgrad.

DER MEHRSPIELERMODUS

Wen es am Ende der Kampagne nach weiteren Inhalten dürstet, findet im Mehrspielermodus „Spione gegen Söldner" einen unterhaltsamen Zeitvertreib.

Die asymmetrisch verlaufenden Team-Gefechte um Computerstationen oder zu klauende Datenkoffer gestalten sich unheimlich spannend; Absprache per Headset ist Pflicht. Bis zu acht Spieler tummeln sich auf sechs Karten. Die Fähigkeiten von Spionen und Söldnern unterscheiden sich stark; weil die Teams nach jeder Runde die Rollen tauschen, kommen die Partien abwechslungsreich daher. Gespielt haben wir den Modus aber bislang nur auf der Playstation 3, von dort stammen auch die Screenshots rechts. Die Server der PC-Version waren bei Redaktionsschluss noch offline. Die finale Mehrspielerwertung gibt es deshalb auf PCGames.de und im Einkaufsführer der nächsten Ausgabe.

Sofern Ubisoft sich aber keine technischen Schnitzer leistet, dürfte *Blacklist* mit menschlichen Gegnern ähnlich viel Spaß machen wie alleine gegen die KI.

- ➕ Fünf Modi: Team-Deathmatch, Uplink-Kontrolle, Abholung und Spione gegen Söldner in der klassischen und der *Blacklist*-Variante
- ➕ Zwei sehr unterschiedliche Parteien
- ➕ Nervenkitzel in der Ego-Perspektive dank Bewegungsmelder
- ➕ Starker Team-Fokus
- ➕ Viele taktische Möglichkeiten: Terminals verminen, Tarnmantel benutzen, Störsender einsetzen
- ➕ Ausgefuchstes Levelsystem mit viel freizuschaltender Ausrüstung
- ➖ Grafisch eintönige Online-Arenen
- ➖ Ego-Perspektive der Söldner schränkt die Sicht stark ein (kein verstellbarer Blickwinkel [FoV])



Als Söldner ist es gar nicht so einfach, aus der Ego-Perspektive die agilen Spione auszumachen.

In „Abholung" lauern die Spione den Söldnern auf, die einen Datenkoffer zur eigenen Basis schleppen.

nischen Gadgets wie Taser, Armbrust, Schlafgas, Geräusch-Emitter oder Mini-Drohne ein. Kaum einmal gibt es eine Situation, die sich nicht auf mehrere Wege lösen lässt: Klettert Sam übers Dach? Quetscht er sich durch einen Lüftungsschacht? Löscht er das Licht, indem er einen Generator ausschaltet? Es macht Spaß, sich einen Plan zurechtzulegen, diesen auf halbem Weg aufgeben zu müssen und schließlich durch Nachdenken und schnelle Reaktionen die KI-Feinde doch noch auszutricksen.

Die computergesteuerten Gegner sind gemäß der Traditionen des Schleichspiel-Genres im Allgemeinen und der *Splinter Cell*-Serie im Besonderen nicht die Hellsten. Besonders auf den unteren zwei Schwierigkeitsgraden laufen sie auch in die offensichtlichste Falle und haben eine Abneigung dagegen, nach oben zu schauen, wo Sam an Rohren hängt oder sich an Absätzen entlanghangelt. Damit sich Profis nicht langweilen, gibt es zum Glück noch zwei weitere Schwierigkeitseinstellungen, die sich jederzeit während des Spiels wechseln lassen. „Realistisch" und „Perfektionist" verkürzen die Reaktionszeiten der Wachen erheblich. Außerdem reagieren die KI-Soldaten misstrauisch auf offen stehende Türen, ausgeschossene Lichter, laute Laufgeräusche oder mitten im Gespräch verstummende, weil von Sam ausgeschaltete Kollegen. Zudem leuchten sie während ihrer Patrouillen dunkle Ecken aus und alarmieren Verbündete. Im Spielverlauf stellen sich Sam darüber hinaus verschiedene Feindtypen in den Weg: Hunde erschnuppern den Agenten aus großer Entfernung, Scharfschützen sehen dank Nachtsichtgeräten auch im Dunkeln, schwere Infanterie lässt sich nur von hinten im Nahkampf ausschalten, Techniker starten ferngesteuerte Drohnen und blockieren Sams Sichtmodi. In Abwesenheit einer manuellen Speicherfunktion ist das Spiel daher immer noch reichlich fordernd, auch wenn die aus *Conviction* bekannte Exekutionsfunktion das Ganze vereinfacht. Gute Nachricht: Wer nicht mag, braucht dieses Feature nicht zu benutzen. Im höchsten von vier Schwierigkeitsgraden sind die Exekutionen sogar deaktiviert.

Die umfangreiche Kampagne überzeugt mit wechselnden Örtlichkeiten und Missionszielen. Gemeinsam ist allen Levels der Fokus auf verdecktes Vorgehen: Aus der Verfolgerperspektive schleicht Sam durch die Schatten, nutzt Deckungsmöglichkeiten und schaltet Widersacher aus. Dabei habt ihr die Wahl zwischen tödlicher oder betäubender Gewalt: Eine Wahl, vor der Sam auch in einigen ausgewählten Zwischensequenzen steht. Je nachdem, wie er sich entscheidet, endet das Spiel minimal anders. Zusammen mit dem Levelsystem und optionalen Zielen wie zu hackenden Laptops ist das mehr als genug Anreiz für einen zweiten Spieldurchgang oder um Missionen für einen besseren Highscore erneut anzugehen.

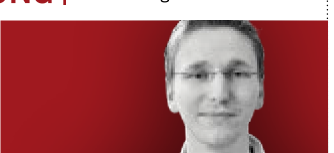
Punkt für Punkt

Moment mal, Levelsystem? Mutiert *Splinter Cell* etwa zum Rollenspiel? Nein, *Blacklist* belohnt den Spieler nur auf sehr clevere Art und Weise für eine durchdachte Vorgehensweise. Für jede Aktion hagelt es Punkte; am meisten, wenn ihr Gegner gänzlich umgeht und keinen Alarm auslöst. Anschließend lassen sich die Zähler für neue Ausrüstungsgegenstände und Verbesserungen an Sams Flugzeug eintauschen. Auf dem Flieger seid ihr zwischen den Aufträgen unterwegs: Hier wählt ihr das Equipment für den nächsten Einsatz aus, plaudert mit Sams Kameraden und startet eine von 14 Nebenmissionen, bei denen ihr entweder unentdeckt vorgehen, Gegnerwellen überleben oder eine bestimmte Anzahl an Feinden ausschalten müsst. Die Qualität dieser Bonusaufträge fällt im Vergleich zu den Hauptaufträgen aber ab. Erst recht, wenn ihr die Missionen alleine angeht, sind sie doch klar auf den Koop-Modus zugeschnitten und frustrieren mit weit auseinander liegenden Speicherpunkten. Vier der 14 für die Geschichte unwichtigen Einsätze lassen sich übrigens nur im gelungenen Koop-Modus spielen. Eure Ziele erfüllt ihr zusammen mit einem Online-Partner; Splitscreen- und LAN-Modi fehlen. Die Story-Kampagne lässt sich derweil ausschließlich als Einzelkämpfer bewältigen.

Alles richtig gemacht

Blacklist kombiniert auf unterhaltsame Art und Weise moderne Features aus dem actionreichen Vorgänger *Conviction* mit dem Spielgefühl der alten Serienteile. Wie konsequent sich der jüngste Spross an den *Splinter Cell*-Tugenden orientiert, belegt folgender Umstand: Schleich-Experten schließen das Spiel ab, ohne dass sie auch nur ein Feind jemals bemerkt – inklusive dem Bossgegner. Richtig so! ❑

MEINE MEINUNG | *Peter Bathge*



„Respektvolle Weiterentwicklung einer superben Serie"

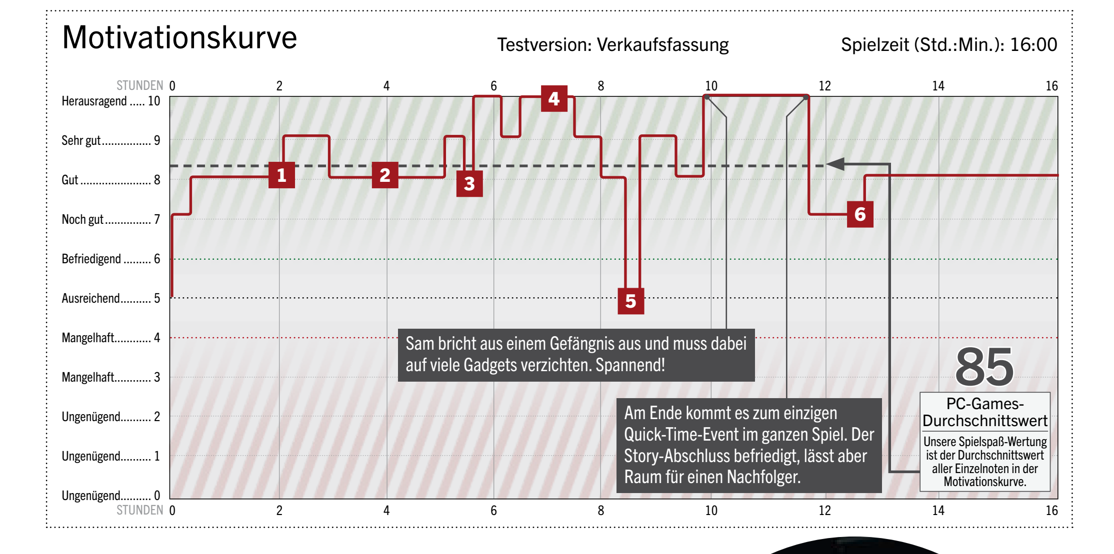
Schöne Überraschung: *Blacklist* hat im fertigen Zustand nichts mehr mit der auf Krawall gebürsteten ersten Präsentation während der E3 2012 zu tun. Gut so! Denn dieses intelligente, in den höheren Schwierigkeitsgraden herausfordernde und exzellent designte Schleichspiel ist mir tausend Mal lieber als der neue Action-Weg, den Ubisoft einst mit *Conviction* einzuschlagen drohte. Das Ergebnis ist das beste *Splinter Cell* seit vielen, vielen Jahren und noch dazu eines, das mit einer exzellenten PC-Version aufwartet. Allein die deutlich aufgebohrte Grafik ist der Optik der Konsolenversionen haushoch überlegen.



Ganz wie früher: Wir verstecken fleißig Leichen, gucken unter Türen hindurch und betäuben Gegner per Schlafgas verschießenden Haftkameras.



Der Plot setzt zwar stark auf US-Patriotismus und schablonenhafte Charaktere, überzeugt aber durch eine rasante Inszenierung und viele Wendungen.

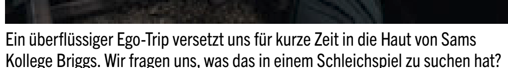




Ab und zu bleibt uns nichts anderes übrig, als bestimmte Gegner auszuschalten. Immerhin sind diese Abschnitte ohne tödliche Gewalt und das Auslösen des Alarms zu meistern.

Das Markieren und automatische Ausschalten von Gegnern macht Kämpfe zu leicht, ist aber optional.



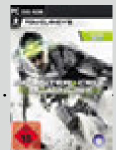


Ein überflüssiger Ego-Trip versetzt uns für kurze Zeit in die Haut von Sams Kollege Briggs. Wir fragen uns, was das in einem Schleichspiel zu suchen hat?



Nach dem Story-Ende arbeiten wir noch ein paar Nebenaufträge ab und begeben uns in den bereits erledigten Missionen auf Highscore-Jagd. Motivierend!

SPLINTER CELL: BLACKLIST



Ca. € 50,-
22. August 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Third-Person-Action
Entwickler: Ubisoft Toronto
Publisher: Ubisoft
Sprache: Mehrere, unter anderem Deutsch und Englisch
Kopierschutz: Online-Aktivierung über Uplay, Offline-Modus verfügbar

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: DX-11-Optik mit hübschen Lichteffekten, aber kaum Details
Sound: Gute deutsche Sprachausgabe mit wenigen Übersetzungsfehlern, treibende Musik, feine Effekte
Steuerung: Voll konfigurierbar. Benutzeroberfläche lässt sich ausblenden.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Fünf Modi und sechs Karten für die Versus-Variante, dazu noch 14 Levels für Online-Koop-Partien
Zahl der Spieler: 2-8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Core 2 Duo E6400/Ahtlon 64 X2 5600+, 2 GB RAM, Shader-4.0-Grafikkarte mit 512 MB, Windows XP SP 3
Empfehlenswert: Core 2 Quad Q8400/ Phenom II X4 940, 4 GB RAM, Shader-5.0-Grafikkarte mit 1 GB

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Nichts für Kinder: Kopfschüsse, spritzendes Blut und Knochenbrüche sind an der Tagesordnung. Die ursprünglich geplanten Folterszenen fehlen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

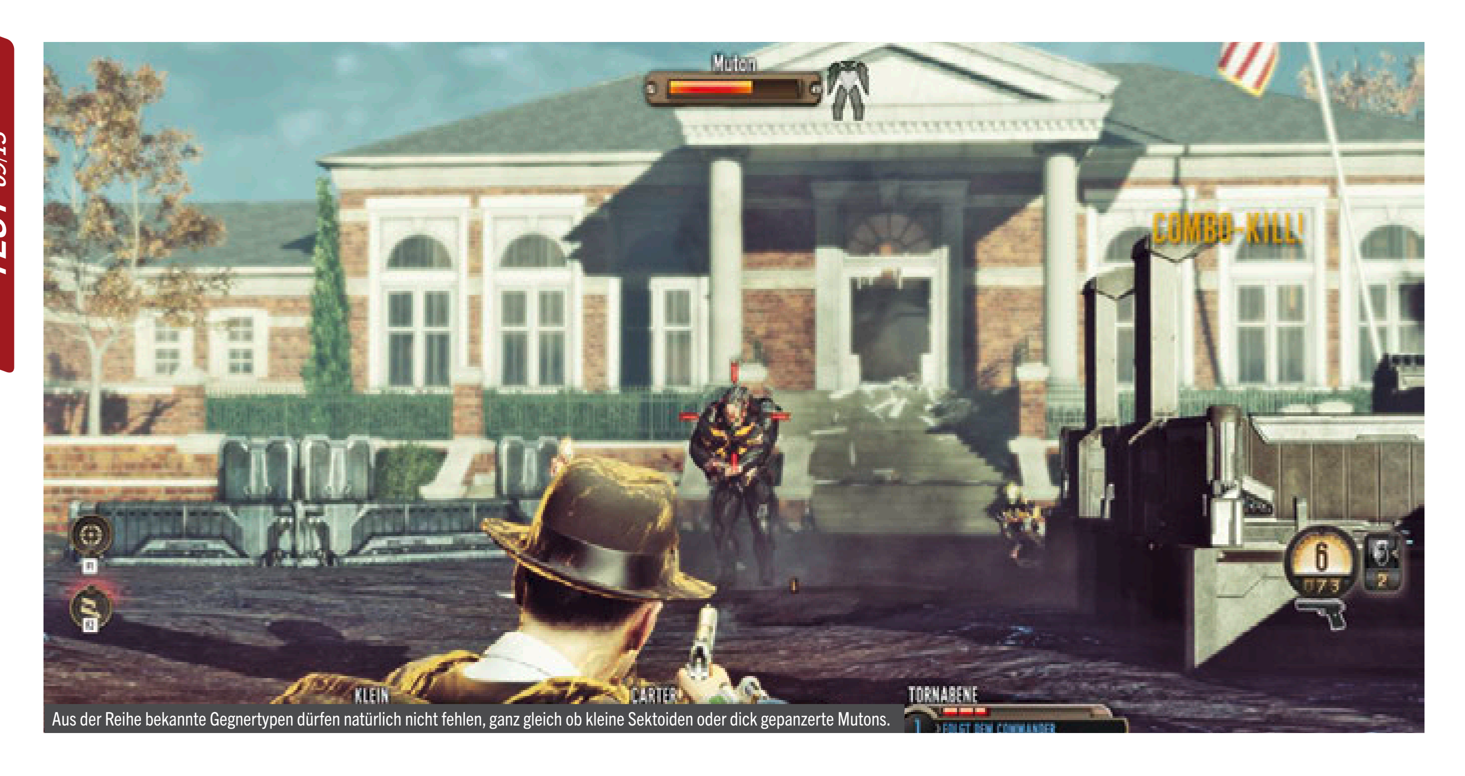
Unsere PC-Version startete öfter mal im Fenster, ließ sich aber problemlos auf Vollbildgröße aufblasen. Während des Tests stürzte das Spiel zwei Mal beim Laden eines Levels ab.

PRO UND CONTRA

- ＋ Brillantes Leveldesign mit vielen verschiedenen Routen
- ＋ Abwechslungsreiche Missionsziele und Örtlichkeiten
- ＋ Starker Fokus auf Schleichen
- ＋ Motivierendes Belohnungssystem
- ＋ Mitreißend inszenierte Story
- ＋ Aufmerksame Gegner-KI mit wenigen Aussetzern
- ＋ Fordernde Feindtypen: Hunde, schwere Infanterie, Drohnen
- ＋ Profi-Schwierigkeitsgrad ohne Exekutionen und Sonarbrille
- ＋ Gelungene deutsche Vertonung
- − Gewalteinsatz manchmal unumgänglich
- − Eher fade Nebenmissionen
- − Blöde Ego-Shooter-Sequenz
- − Untere zwei Schwierigkeitsgrade zu anspruchslos für Veteranen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL





Aus der Reihe bekannte Gegnertypen dürfen natürlich nicht fehlen, ganz gleich ob kleine Sektoiden oder dick gepanzerte Mutons.

The Bureau: XCOM Declassified

Von: Sascha Lohmüller

Nach dem Strategie- nun auch das Action-Comeback – *XCOM* ist wieder da.

In einem Büro kann vieles passieren. Man betreibt belanglosen Smalltalk an der Kaffeemaschine, fängt eine Affäre mit der schnuckeligen Sekretärin des Abteilungsleiters an oder spielt dem fiesen Personalmanager einen Streich nach dem anderen. Es soll sogar Büros geben, in denen gearbeitet wird – haha, absurd! Alien-Invasionen abzuwenden zählt allerdings zu den eher nicht so alltäglichen Projekten, an denen in den Büros dieser Welt gearbeitet wird. Und dennoch macht ihr genau das in *The Bureau: XCOM Declassified*.

Von Sowjets und Marsianern

Der Taktik-Shooter aus dem Hause 2K Marin (*Bioshock 2*) sieht sich dabei als eine Art Prequel zu den bisher erschienenen *XCOM*-Spielen. Man will die Vorgeschichte der Reihe erzählen, will erklären, wie aus einem eigentlichen Spionage-Abwehrzentrum die Alien-Verteidigungsinstitution wurde, die man aus den bisherigen, meist im Strategiebereich angesiedelten Serienteilen kennt. Dementsprechend spielt *The Bureau* auch nicht in der Gegenwart oder der nahen Zukunft, sondern im Jahr 1962. Der Kalte Krieg ist in vollem Gange, weswegen die USA das sogenannte „Bureau of Strategic Emergency Command" aus der Taufe heben. Sein Zweck: Im Falle einer russischen Invasion soll es den Widerstand organisieren und den roten Klassenfeind aus dem Land vertreiben. Schon früh im Spiel stellen die Agenten jedoch fest, dass es gar nicht die Sowjets sind, die für Trubel in US-Kleinstädten sorgen, sondern eine extraterrestrische Invasoren-Rasse. Einer der Bureau-Agenten ist der durch einen persönlichen Verlust gezeichnete und in die Alkoholsucht abgedriftete William Carter – unser Alter Ego.

Welchen Verlust er erlitt, warum er in der Behörde trotzdem schnelle


Mitunter tretet ihr auch gegen unterschiedliche Flugobjekte der Outsider-Aliens an. Bei UFOs oder wie hier im Bild Truppentransportern helfen nur dicke Wummen und viel Geduld.


Ein Nebeneffekt des Kampffokus ist, dass Gegner sowohl durch Hindernisse als auch auf einer Minikarte angezeigt werden. Äußerst praktisch und zudem den Taktikanspruch unterstreichend!



Die Sektopoden-Kampfläufer zählen zu den zäheren Gegnern, sind mit ein wenig Taktik aber auch schnell bezwungen.

Erfolge feiert und was die außerirdischen Outsider nun genau wollen, das alles verraten wir an dieser Stelle jedoch nicht. Die Story ist nämlich eine der großen Stärken von *XCOM Declassified*. Erzählt wird die Hintergrundgeschichte hauptsächlich durch komplett vertonte und größtenteils auch gut synchronisierte Multiple-Choice-Dialoge. Nur in Ausnahmefällen seid ihr passive Beobachter des Geschehens in irgendwelchen Zwischensequenzen – gut so, denn das sorgt für deutlich größere Spieltiefe. Auch die zahlreichen Anspielungen auf bisherige *XCOM*-Spiele sorgen für ein tolles Atmosphäreplus und Anhänger der Reihe kommen voll auf ihre Kosten. Schick: Das Spiel verfügt über mehrere Enden. Die Macher gehen dabei sogar so weit, dass das Spiel bei einer bestimmten Entscheidung einfach eine ganze Stunde früher endet – mutig, selten, aber konsequent.

Allerdings müssen wir auch Kritik an der Story üben. Gerade im letzten Drittel der rund zehn Stunden dauernden Kampagne handeln manche Protagonisten wenig nachvollziehbar – allen voran Antiheld Carter. In einigen Szenen war er uns gar regelrecht unsympathisch, was die Identifikation mit ihm deutlich erschwert. Das liegt nicht zuletzt auch an einigen wenigen Logik- oder Übersetzungsfehlern. Dann hat die Multiple-Choice-Option nur noch wenig mit dem zu tun, was der Charakter im Anschluss sagt – unschön und nervig. Immerhin stimmt aber der Rest der Sounduntermalung und (mit einigen Texturabstrichen) auch die Grafik.

Büroalltag

Hauptschauplatz der vielen Dialoge ist das namensgebende Büro. Das ersetzt in *XCOM Declassified* die Basen der bisherigen Serienteile, ist aber im Grunde auch nichts anderes als ein unterirdischer, schwer verteidigter und geheimer Bunker. Der größte Wermutstropfen direkt vorneweg: Frei ausbauen dürft ihr das Büro nicht. Stattdessen sind alle wichtigen Räume gleich von vornherein vorhanden: eine Forschungseinrichtung, ein Schießstand und das Kommando-Center. Alle anderen Räume beherbergen meist nur Gesprächspartner und erfüllen sonst keinen tiefer gehenden spielerischen Zweck. Selbst die Forschungseinrichtung ist eher Staffage als wirklich nützlich: Alien-Technologie erbeutet ihr während der zahlreichen Missionen, „erforscht“ werden aber lediglich der Story dienliche Elemente. Die Entwickler begründen dies damit, dass ihr euch vollkommen auf die taktischen Missionen und die Einsatzplanung konzentrieren sollt und euch nicht mit dem Drumherum beschäftigen müsst. Wir finden es trotzdem schade, denn so geht natürlich ein beachtlicher Teil des Tiefgangs flöten, den man von der Serie eigentlich gewohnt ist. Selbst eine rudimentäre Forschung hätte uns ausgereicht, damit man zumindest ein klein wenig den während der Story stattfindenden technologischen Fortschritt aktiv beeinflussen kann. So hangelt ihr euch quasi nur von NPC zu NPC, um dann die nächste Mission in Angriff zu nehmen. Wer alle Nebenaufgaben freischalten (später dazu


Einige wenige Missionen spielen in der Heimatbasis, also im namensgebenden Büro – eine nette Abwechslung zu den üblichen US-Kleinstädten oder Alien-Einrichtungen.


Wer Gegnern in die Flanke fällt oder sie mit Decoys, Geschütztürmen oder gar Teamkameraden ablenkt, hat leichteres Spiel, gerade auf höheren Schwierigkeitsgraden.



Auf der Übersichtskarte wählen wir den nächsten Auftrag für euer Squad und eure Ersatzagenten aus.



Im Kampffokus-Modus erteilt man den Agenten Befehle und weist ihnen Ziele zu.

mehr) und alle Facetten der Story erleben will, kommt allerdings nicht darum herum, nach jedem erfüllten Auftrag einmal durch die komplette Basis zu wandern und potenzielle Gesprächspartner abzugrasen – was gut und gerne jedes Mal zehn Minuten in Anspruch nimmt, zumal ihr außerhalb der Kampfeinsätze unerklärlicherweise nicht sprinten könnt. Vielleicht darf auf den Gängen nicht gerannt werden.

Taktisches Glanzstück

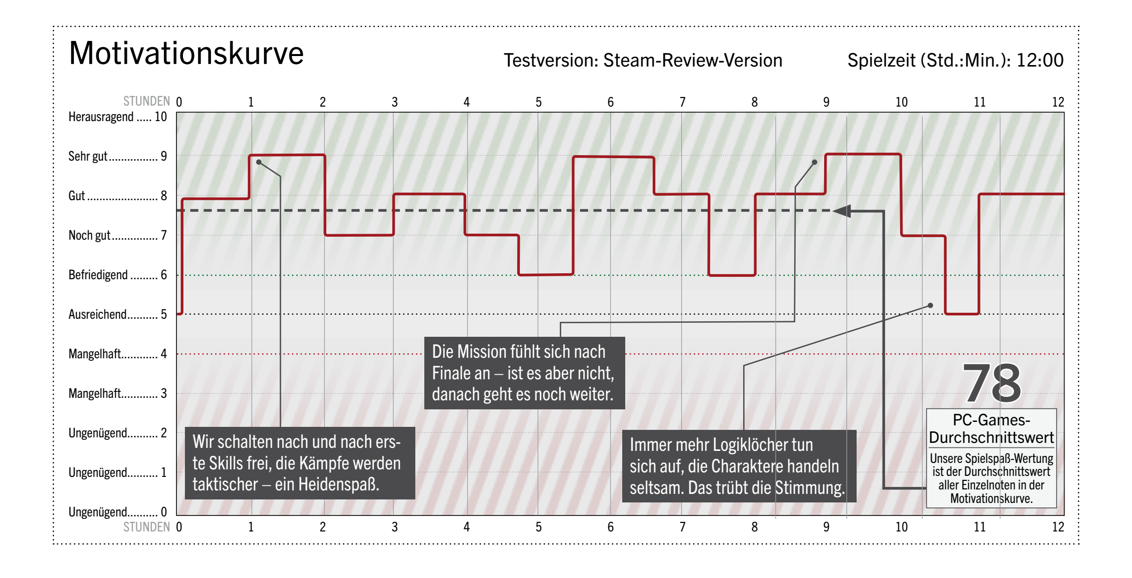
Kernpunkt sind allerdings wie gesagt sowieso die Missionen selbst, weswegen sie auch den größten (oder einzigen) spielerischen Tiefgang mit sich bringen. Wie von den *XCOM*-Spielen gewohnt, wählt ihr dabei auf einer großen Taktikkarte aus, welchen Einsatz ihr als Nächstes angehen wollt – durch das Setting bedingt allerdings nur in den USA und nicht auf der ganzen Welt. Unterschieden wird dabei zwischen drei Auftragsarten. Haupt- und Nebenmissionen geht ihr selbst mit eurem Drei-Mann-Squad an, hinzu kommen Einsätze, auf die ihr eure gerade nicht benötigten Agenten schicken könnt. Letztere sind vor allem deswegen wichtig, weil die losgeschickten Ersatzleute nicht nur extrem schnell im Level aufsteigen, sondern auch weil die Bonusmissionen niemals schiefgehen und euch mit neuen Technologien oder gar zusätzlichen Agenten entlohnen – wie praktisch! Zur Story tragen die Zusatzaufgaben allerdings nicht großartig bei, die Mini-Textschnipsel zu jedem erfüllten Auftrag sorgen aber immerhin für ein klein wenig Atmosphäre und Hintergrundwissen.

Anders die Haupt- und auch Nebenmissionen: Zufällig generierte Aufträge gibt es nicht, jeder Einsatz ist von Hand designt, vertont und bietet eine Hintergrundgeschichte. Ob und wie viele der Nebenmissionen ihr erledigt, bleibt ganz euch überlassen. Sie sind komplett optional, wegen der verdienten Bonuserfahrung allerdings grundsätzlich nie verkehrt. Der Extrabatzen XP kommt übrigens hauptsächlich eurem Hauptcharakter zugute. Der kann nämlich bis zur Maximalstufe 10 aufsteigen, normale Agenten sind bei Stufe 5 schon am Limit und das ist (gerade durch die Passiv-Missionen) recht fix erreicht. Mit jedem Level schaltet ihr für eure Agenten neue passive wie aktive Fähigkeiten frei, manchmal müsst ihr euch gar für eine von zwei Optionen entscheiden. Über welche Skills euer Charakter verfügt, hängt dabei ganz von seiner Klasse ab. Der Commando schützt dann beispielsweise seine Mitstreiter mit einem Energieschild oder legt eine brennende Plasmafläche aus, der Recon ordert einen Artillerieschlag und lenkt


Die von der Alienseuche Infizierten werden von den XCOM-Agenten „liebevoll" Hypnos genannt. Sie brabbeln ständig die gleichen Sätze vor sich hin und machen immer wieder dasselbe.

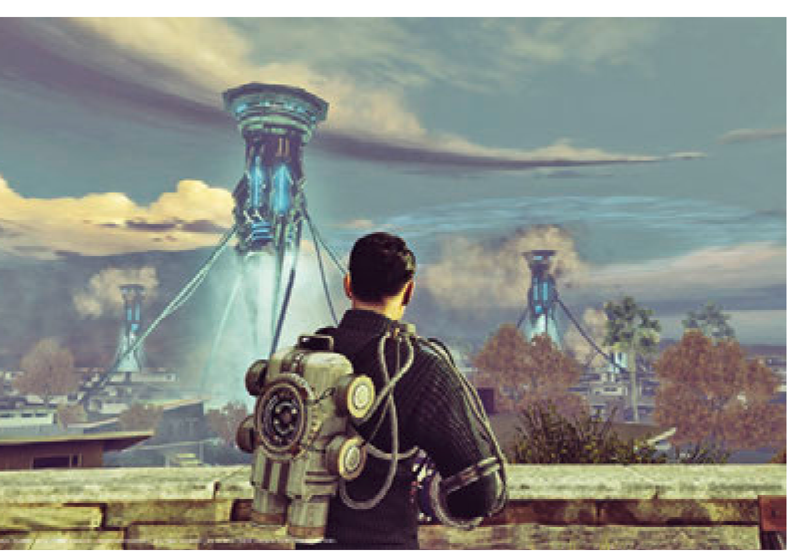


Je weiter voran die Terraforming-Bemühungen der Outsider schreiten, desto weniger sind die Gebiete noch als unser Heimatplanet erkennbar – beklemmend.



Feinde per Trugbild ab, der Pionier stellt Geschütztürme auf und legt Minen und der Support-Soldat versorgt die ganze Gruppe mit Kampfstimulanzien. Hauptcharakter Carter verfügt über einen eigenen Talentbaum und kann unter anderem die Gruppe heilen, Gegner übernehmen oder Kampfdrohnen einsetzen.

All diese Fähigkeiten sind im Kampf allerdings auch bitter nötig, da spätestens auf dem dritten von vier Schwierigkeitsgraden ein enormes Maß an Taktik gefordert ist. Blind vorpreschende Naturen liegen schnell am Boden und wer gefallene Agenten nicht sofort verarztet, verliert sie für immer. Ja, wie von der Reihe gewohnt, können eure Soldaten permanent sterben. Vom Schwierigkeitsgrad hängt es dabei ab, wie schnell die Kollegen verbluten und ob ihr sie wieder aufrichten oder lediglich fürs Lazarett stabilisieren könnt. Um derartige Verluste zu vermeiden, aktiviert ihr den Kampffokus. In diesem Modus weist ihr euren Agenten Ziele zu, befehlt ihnen eine neue Position oder löst die oben beschriebenen Fähigkeiten aus. Währenddessen ist das Geschehen extrem verlangsamt, läuft aber weiter. Damit nimmt die Serie Abstand von der Rundenstrategie, bietet aber trotzdem genug Raum für taktische Überlegungen – ein in der Praxis äußerst gelungener Spagat. Und dieses Taktieren mit den verschiedenen Möglichkeiten, Skills und Squad-Zusammensetzungen macht dann auch den größten spielerischen Reiz von *XCOM* aus. Gerade in späteren Missionen, wenn ihr mehr Fähigkeiten freigeschaltet habt, ist es eine wahre Freude, eine feindliche Übermacht durch Geschick und Raffinesse auszuschalten. Dann deckt ihr eure Flanken mit Minen und Geschützen, lockt Feinde in Fallen und fokussiert eure Angriffe auf gegnerische Kommandanten. Und weil genau diese Szenen die meisten Schwächen in Sachen Basisbau, Forschung oder Charakterentwicklung verblassen lassen, ist *XCOM Declassified* ein wirklich gutes Spiel geworden. ❑


Im Hintergrund seht ihr an einigen Stellen im Spiel die Folgen der außerirdischen Invasion. Einen spielerischen Nutzen hat das nicht, sorgt aber für gehörig Atmosphäre.

MEINE MEINUNG |
Sascha Lohmüller



„Unterhaltsam, taktisch, aber mit einigen Fehlern“

Als *The Bureau: XCOM Declassified* auf der E3 2010 angekündigt wurde, war nicht nur bei mir die Enttäuschung groß, schließlich lag der letzte richtige Strategie-Titel der Reihe schon weit in der Vergangenheit. Mittlerweile erschien jedoch mit *XCOM: Enemy Unknown* ein „echtes“ *XCOM*, weswegen *The Bureau* (zumindest bei mir) für gern gesehene Abwechslung innerhalb der Reihe sorgt. Und trotz des fehlenden Basisbau- und Forschungsaspektes steckt hier noch genug *XCOM* drin, um mich zufriedenzustellen. Die Kämpfe sind taktisch, das Squad-Management mit vier Klassen (fünf mit Carter) und Dutzenden Fähigkeiten bietet genug Auswahl und die Story erzählt auf unterhaltsame Weise die Vorgeschichte der Serie. Nichtsdestotrotz muss man auch die Löcher im Storytelling und bei der Charakterentwicklung berücksichtigen, die es schwer machen, der Story im letzten Drittel zu folgen beziehungsweise die ein oder andere Entwicklung nachzuvollziehen. So bleibt am Ende ein gutes, aber eben kein sehr gutes *XCOM*. Immerhin.

THE BUREAU: XCOM DECLASSIFIED



Ca. € 40,-
23. August 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Taktik-Shooter
Entwickler: 2K Marin
Publisher: 2K Games
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel benötigt einen Steam-Account.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Gute Effekte und Charaktermodelle; optionale PhysX-Effekte, die enorm auf die Performance gehen
Sound: Gute Sprecher, passende Effekte und Musik; teils Diskrepanz zwischen Text und Gesprochenem
Steuerung: Standard-Maus-und-Tastatur-Steuerung; alternativ Gamepad

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo 2,4 GHz/Athlon X2 2,7 GHz, Radeon HD 3870 / Geforce 8800 GT, 2 GB RAM (Herstellerangaben)
Empfehlenswert: Quadcore-Prozessor, Radeon HD 6950/Geforce GTX 560, 4 GB RAM (Herstellerangaben)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
The Bureau gehört nicht in die Hände von Kindern und Jugendlichen, die Gewalt ist explizit: Herumliegende Leichen(-teile) und wegplatzende Alien-Köpfe finden sich in fast jedem Level und Gefecht. Gekürzt ist in der deutschen Fassung allerdings nichts.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Review-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 11:45
Abstürze oder gröbere Bugs fielen uns während der Testphase nicht auf. Allerdings fraßen die PhysX-Effekte eine Menge Rechenleistung und zwangen die Framerate stark nach unten. Hinzu kommen die im Text erwähnten Ungereimtheiten im Dialogsystem, bei dem Text und Sprachausgabe oft nicht ganz übereinstimmten.

PRO UND CONTRA

- ➕ Anspruchsvolles Taktik-Gameplay – ganz in der *XCOM*-Tradition
- ➕ Knackiger Schwierigkeitsgrad inklusive Perma-Death der Agenten
- ➕ Unterschiedliche Klassen mit Dutzenden Skills, die zum Experimentieren einladen
- ➕ Hübsche 60er-Jahre-Atmosphäre
- ➕ Gute, unterhaltsame Story, …
- ➖ … die gegen Ende einige Schwächen und Logiklöcher offenbart
- ➖ Kein Basisbau, keine Forschung
- ➖ Einige wenige Fehler bei Synchronisation und Übersetzung
- ➖ Unausgegorenes Spieltempo (viel Leerlauf – im wahrsten Sinne)

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **78**



Wer die auf den Karten verteilten Reisfelder in Besitz nimmt, erwirbt anschließend an Schreinen neue Einheiten. Der so beschaffte Nachschub zieht die Gefechte oftmals in die Länge.

◀ Der General verfügt über zwei Angriffe pro Runde und haut kräftig zu. Stirbt er, gilt die Partie als verloren, weshalb ihr gut auf in achtgeben solltet.

Skulls of the Shogun

AUF EXTENDED-DVD
• Video zum Spiel

Von: Peter Bathge

Im Jenseits warten weder Engel noch Jungfrauen, sondern irre Skelettsamurai!

NEUE INHALTE

Skulls of the Shogun erschien ursprünglich nur für Windows 8 und Xbox 360. Die hier getestete, ausschließlich als Steam-Download verfügbare *Bone-A-Fide-Edition* funktioniert auch mit Windows XP/Vista/7 und erweitert das Originalspiel um eine Story-Episode nach dem Ende der Kampagne. Darin enthalten sind vier frische Missionen und ein neuer Mönch-Typ. Schöne Idee: Während man im Original für jede Schlacht eine vorgegebene Truppenanzahl gestellt bekommt, übernimmt man in der Bonus-Episode die Truppen, deren gefutterte Schädel und den gesammelten Reis in den nächsten Level. Der Schwierigkeitsgrad der Extra-Levels richtet sich an Profis.

Der erste Eindruck zählt. Im Fall von *Skulls of the Shogun* empfehlen wir aber dringend, einen zweiten, längeren Blick zu riskieren. Denn was im ersten Moment wie simple Mittagspausen-Unterhaltung für die Smartphone-Generation wirkt, entpuppt sich bei genauerer Betrachtung als komplexer Rundentaktik-Titel.

Tanz der Zoten

Die Einzelspielerkampagne versetzt uns für wenige Sekunden in die Haut von General Akamoto. Dann verliert er auch schon selbige, zusammen mit seinem Leben: Ein Verräter befördert den japanischen Heeresführer per Katana-Injektion ins Totenreich der Samurai. Als von Rachsucht und einem enormen Schnurrbart zusammengehaltenes Skelett legt sich Akamoto gleich mal mit den Wärtern des Jenseits an. Denn er hat keine Lust, Jahrhunderte in der Schlange auf Erlösung zu warten, sondern will gleich zum Shogun der Toten aufsteigen und seinen Mörder der gerechten Strafe zuführen. Zu diesem Zweck kämpft er sich an der Seite anderer Skelettkrieger durch 24 Missionen.

Zwischendurch liefern sich der General, seine untoten Untergebenen und der Verräter furiose, aber vor allem alberne Rededuelle. Dazu mischen noch eine Handvoll Götter mit, die für allerlei kuriose Situationen sorgen. Etwa wenn die beiden verfeindeten Heerführer über ihre Beziehungsprobleme mit einer der Göttinnen klagen oder der psychopathische Sturmgott Raiden in dröhnendes Gelächter ausbricht.

Die liebevoll animierten Figuren versprühen viel Charme. Die untoten Samurai, vor denen es im Jenseits nur so wimmelt, sehen furchtbar putzig aus und sind in etwa so furchteinflößend wie tapsige Kätzchen. Der spitzbübische Stil wirkt sympathisch, das ganze Spiel durchgehend witzig. Dass der Humor auch ohne echte Sprachausgabe funktioniert (die Figuren brabbeln lediglich in einem an *Die Sims* erinnernden Kauderwelsch), ist ein Beweis für die hohe Qualität der in Textform dargebrachten, wunderbar pointierten Dialoge – auch in der deutschen Übersetzung.

Einer nach dem anderen

Schlachten laufen rundenbasiert ab, pro Zug darf man maximal fünf Befehle erteilen. Dem Spieler und dem Widersacher stehen dabei drei Truppentypen (Infanterie, Bogenschützen, Kavallerie), vier Arten von zauberbegabten Mönchen sowie der General selbst zur Verfügung. Es gewinnt, wer den gegnerischen Heerführer als erster ausschaltet; Abwechslung bieten Missionsziele wie die Flucht vor einer Übermacht. Optische Vielfalt ist durch farbenprächtige Umgebungen im Stil der vier Jahreszeiten gewährleistet.

Jede Einheit verfügt über einen Bewegungsradius, der ganz ohne Hexfelder oder Gitternetz anhand eines Kreises ersichtlich ist. Ein einmal aktivierter Soldat darf eine Aktion pro Zug ausführen: einen Gegner angreifen, einen Schrein oder ein Reisfeld in Besitz nehmen, einen Zauber wirken, einen herumliegenden Heiltrank trinken oder einen Schädel essen. Während man an Schreinen Mönche beschwört und Reisfelder für den Kauf von Verstärkung benötigt, regenerieren gefutterte Schädel besiegter Widersacher Trefferpunkte einer Einheit.

Es wird kompliziert

Dazu kommen Elemente wie Deckung im Schilf, Abgründe, in die man Gegner per Angriff stupst, und Seelenwälle, durch die nebeneinander stehende Einheiten immun gegen solche Stöße sind. Der Spie-



Schrullige Charaktere trefft ihr im Lauf der Kampagne reichlich und jeder davon hat etwas Irres zu erzählen.

Die Oni sehen aus wie gehörnte lila Teddybären und greifen jeden an, unabhängig von seiner Fraktionszugehörigkeit.



▲ Verspeist ein Soldat drei Schädel, verwandelt er sich in einen mächtigen Dämon (unteres Bild), der pro Zug zwei, im Fall des Generals sogar drei Aktionen ausführt.

ler muss stets abwägen, welche fünf Einheiten er pro Zug bewegt und was er mit diesen anstellt: Geht er in die Offensive und nimmt die automatischen Konterangriffe eines Widersachers in Kauf? Bläst er mit dem Rabenmönch die Schädel eigener Einheiten in einen Lavafluss, um sie vor dem Zugriff des Gegners zu bewahren?

All diese Feinheiten bringt einem die Kampagne auf vorbildliche Weise nach und nach bei. Der Schwierigkeitsgrad steigt sanft an, in jeder Schlacht gibt es etwas Neues zu lernen. Langeweile kommt so kaum auf. Prima: Bereits absolvierte Einsätze lassen sich jederzeit er erneut angehen; der Wiederspielwert wird durch verdiente Rangabzeichen und Achievements für optionale Siegkonditionen erhöht.

Außerdem eignet sich die Kampagne perfekt, um für den Mehrspielermodus zu trainieren. Der erlaubt Partien mit bis zu vier Teilnehmern sowohl online als auch an einem PC im Hotseat-Modus. Das Spiel enthält sogar eine Option, asynchrone Partien zu starten, wobei euer Zug an die Widersacher verschickt wird, die dann ohne Zeitdruck eine Antwort formulieren. Die Mehrspieler-Duelle sind spannend und fordernd, obwohl als Modi nur Deathmatch und Team-Deatchmatch auf acht Karten zur Verfügung stehen. Besonders die Abwesenheit eines Nebels des Krieges sorgt für Nervenkitzel, da jeder Teilnehmer die Bewegungen des Gegners sieht und daraus seine Schlüsse auf den dahinterstehenden großen Plan zieht. Das Ergebnis ist ein bedachtes Planspiel ähnlich einer Partie Schach.

Kleine Schwächen

Nervig: Die herausfordernden Gefechte ziehen sich besonders gegen Ende der Kampagne arg in die Länge und der KI-Gegner leistet sich Aussetzer. So verhalten sich die feindlichen Truppen oft zu defensiv oder bringen sich durch das Futtern von herumliegenden Schädeln in prekäre Situationen: Immer wieder gelang es uns im Test, mehrere feindliche Einheiten über Abgründe zu schubsen, weil der Computer-General zu selten nützliche Seelenwälle bildete. ❑



Die Löwenschreine ziehen feindlichen Einheiten im Umkreis pro Runde einen Lebenspunkt ab. Angeschlagene Einheiten sollte man also tunlichst aus dem Schussradius gegnerischer Schreine abziehen.

MEINE MEINUNG |

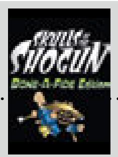
Peter Bathge



„Witziges Samurai-Schach mit Tiefgang"

In der Vergangenheit waren Rundentaktik-Spiele oftmals als schnöde und überkompiziert verschrien – damit ist jetzt endgültig Schluss, denn nach *XCOM: Enemy Unknown* gibt es mit *Skulls of the Shogun* nun schon das zweite Exemplar, das sein Genre so zugänglich und spaßig präsentiert wie nie zuvor. Zwar hätten ein paar zusätzliche Einheitentypen und eine schlauere künstliche Intelligenz nicht geschadet, aber auch so ist mir dieses aberwitzige Spiel um untote Samurai und nahrhafte Totenschädel eine klare Empfehlung wert. Und zwar sowohl für ausgehungerte Rundentaktik-Fans, die vor allem den Wettstreit mit menschlichen Widersachern schätzen, als auch für Genre-Einsteiger, die von der hervorragend ausbalancierten Kampagne genau im richtigen Tempo an die versteckte Spieltiefe herangeführt werden.

SKULLS OF THE SHOGUN: BONE-A-FIDE-EDITION



Ca. € 14,-
29. Juli 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rundentaktik
Entwickler: 17-Bit
Publisher: 17-Bit
Sprache: Mehrere, unter anderem Deutsch und Englisch
Kopierschutz: Internetaktivierung über Steam, Weiterverkauf ausgeschlossen

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Wunderschöner Zeichentrickstil mit knalligen Farben und liebreizenden Animationen
Sound: Passende Soundeffekte und süßes, wenn auch unverständliches Gebrabbel der Figuren. Die fernöstliche Musik wiederholt sich fix.
Steuerung: Eingängig sowohl mit Maus und Tastatur als auch Gamepad. Nur wenn sich viele Einheiten oder Schädel an einem Ort befinden, gerät die Auswahl per Maus unpräzise.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Deathmatch und Team-Deathmatch an einem PC (Hotseat), online oder per E-Mail
Zahl der Spieler: 2-4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Celeron 440 2 GHz/Athlon 64 3300+, 512 MB RAM, Geforce 7300/Radeon 9600, Windows XP

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Der Humor ist gelegentlich zotig, die Gewaltdarstellung durchgehend harmlos und unbedenklich.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 12:00
Wir spielten die Kampagne einmal komplett durch. Bugs: Fehlanzeige.

PRO UND CONTRA

- ➕ Faszinierendes, vielschichtiges Kampfsystem
- ➕ Viele taktische Kniffe: Oni, Abgründe, Mönch-Zauber, Seelenwälle
- ➕ Spannende Mehrspieler-Partien
- ➕ Lustige Dialoge, abgedrehte Story
- ➕ Niedliche, knuffig animierte Optik
- ➕ Sanft ansteigender Schwierigkeitsgrad, motivierende Lernkurve
- ➕ Intuitive, komfortable Bedienung
- ➕ Freies Speichern erlaubt
- ➖ Passive KI, die sich zu einfach in Abgründe schubsen lässt.
- ➖ Nur drei Standardeinheiten
- ➖ Stellenweise fummelige Einheitenauswahl
- ➖ Partien dauern zuweilen arg lang.
- ➖ (Team-)Deatchmatch als einzige Multiplayer-Spielvariante

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **83**



Rohstoff- und Ausbildungsgebäude sehen aus wie billige 3D-Kopien aus *Age of Empires 2*. Grafisch hinterlässt *Citadels* einen sehr schwachen Eindruck.

Katapulte versuchen gerne mal, gegnerische Gebäude zu überrollen anstatt sie zu beschießen.

Citadels

Von: Peter Bathge

Citadels gelingt Beachtliches: Es lässt das ungenießbare *Stronghold 3* im Vergleich wie ein Meisterwerk wirken.

AUF EXTENDED-DVD
- **Video zum Spiel**

Der Kunde als Beta-Tester – das ist in Tagen von Early-Access-Spielen und kostenpflichtigen Alpha-Zugängen nichts Neues mehr. Manch einer zahlt freudig für das Privileg, die Qualitätskontrolle seines Lieblingsspiels zu übernehmen – auch wenn das ja eigentlich der Job der Entwickler ist. Dank eindeutiger Kennzeichnung weiß dabei aber zumindest jeder Käufer, worauf er sich einlässt. Nicht so bei *Citadels*! Das Spiel steht als vermeintlich fertiges Produkt im Laden, wirkt aber so ungeschliffen, als handele es sich um eine frühe Testversion, der noch sechs Monate Feintuning gut getan hätte.

Unspielbar

Beispiel gefällig? *Citadels* bietet neben drei mageren Einzelkarten im Geplänkelmodus (in dem ihr nicht speichern dürft) zwei Einzelspielerkampagnen (einen Mehrspielermodus gibt es nicht) mit insgesamt 16 Missionen. In denen verteidigt ihr euch erst aus der Sicht von König Artus und seiner Tafelrunde gegen eine Invasion aus dem Norden Britanniens, erzählt in stummen Texttafeln und Zeichnungen. Anschließend erlebt ihr den Konflikt aus der Perspektive der Eroberer rund um den fiesen Prinz Mordred. So zumindest die Theorie. In der Praxis war es uns bei Release nicht möglich, mehr als drei Missionen der ersten Kampagne zu spielen. Das lag gar nicht so sehr an den häufigen Abstürzen, die *Citadels* je nach Rechner alle paar Minuten oder nur einmal in der Stunde heimsuchen und am liebsten beim Speichern des Spielstands auftreten (eine Autospeichern-Funktion fehlt).

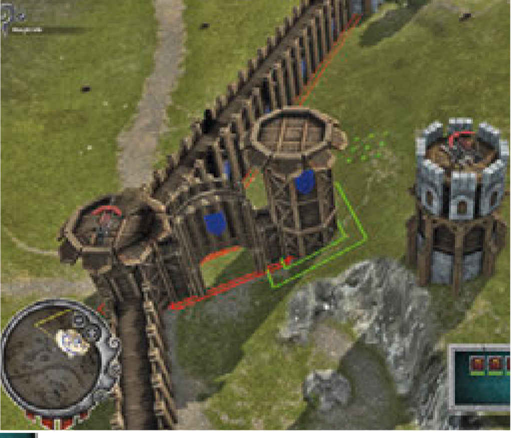
Nein, schuld war ein sogenannter Plotstopper-Bug in Mission 3: Das Spiel verlangt von uns, eine Festung aufzubauen und gegen den in einer Tour angreifenden KI-Gegner zu verteidigen, bis Verstärkung eintrifft. Also igeln wir uns ein und warten … und warten … und warten … Eineinhalb Stunden geben wir dem Computerverbündeten Zeit, aber er will partout nicht auftauchen. Inzwischen haben wir eine eigene Armee aufgestellt und mehr aus Langeweile denn aus Not die gegnerischen Lager zerstört – ganz ohne die versprochene Hilfe, die ja ohnehin nicht auftaucht. Doch das Spiel gibt sich damit nicht zufrieden und wartet weiter munter auf den KI-Nachschub – auch als wir jeden feindlichen Soldaten aufgespießt, jeden Bauern massakriert und jeden Turm geschleift haben. Das Skript für den Missionserfolg hat einfach keine Lust, auszulösen und uns in der Kampagne fortschreiten zu lassen.

Umständlich

Soweit wir im Rahmen unseres Tests herausfinden konnten, spielen sich die Einsätze alle sehr ähnlich mit nur wenigen Variationen wie der kurzen Suche nach Artus' Schwert Excalibur. Stets geht es darum, mit einem zentralen Rathaus und ein paar Bauern eine große Siedlung zu gründen. Der Aufbaupart erinnert stark an *Age of Empires 2*: Ihr errichtet Holzfällerhütten, Steinbrüche, Farmen oder Erzminen und sammelt mit euren Arbeitern vier Rohstoffe. Zwischendurch stampft ihr neue Häuser für die kostenlos aus dem Stadtzentrum purzelnden Bauern aus dem Boden; maximal kontrolliert ihr 99 Einheiten. Dazu zählen neben den Farmern auch Soldaten und Belagerungsgerät, für deren Ausbildung ihr die Zivilisten wie in *Stronghold* in Kaserne, Schießplatz, Stall oder Belagerungswerkstatt schickt.

Indem ihr euer Rathaus gegen Einsatz von Rohstoffen auf die


Die Wegfindung ist grottenschlecht, schon eine Brücke stellt ein unüberwindbares Hindernis dar.


▲ Ärgern garantiert: Das Platzieren von Mauern, Türmen und Toren ist unnötig umständlich. So macht das Errichten einer zünftigen Feste keinen Spaß.

nächste Technologiestufe hievt, schaltet ihr weitere Bauoptionen frei. So veredelt ihr die vier Grundstoffe Nahrung, Holz, Stein und Erz durch den Bau von Bäckereien oder Steinmetzbetrieben zu Brot, Brettern, Felsquadern und Waffen. Anspruchsvolle Warenkreisläufe wie in *Anno* braucht ihr nicht zu erwarten. Die Aufbauphase verläuft darüber hinaus stets gleich; Ressourcen sind in Hülle und Fülle rund um den eigenen Startpunkt vorrätig.

Neben dem Rathaus müsst ihr auch alle anderen Gebäude mehrfach verbessern: eins nach dem anderen. Das hat viel Klickarbeit zur Folge, die durch den Mangel an nützlichen Tastenkürzeln noch verschärft wird: Unbeschäftigte Arbeiter lassen sich zwar per Taste anwählen, aber einsehbare Hotkeys für Baubefehle glänzen mit Abwesenheit. Das Interface geizt zudem mit Informationen: Tooltipps verraten kaum etwas über die Eigenheiten von Einheiten und Gebäuden, Missionsziele sind schwammig formuliert, bunte Symbole verschleiern wichtige Informationen. In Produktionsbetrieben schuftende Arbeiter lassen sich nicht so ohne Weiteres abziehen und es gibt keine „Schlaf"-Funktion für Gebäude wie in der *Anno*-Serie, um Rohstoffe zu sparen. Das Tutorial verschweigt zudem wichtige Informationen und frustriert gleich in den ersten Spielminuten mit schnöden Zielvorgaben ohne jede Erklärung der Spielmechaniken.

Dazu kommt noch eine der Steuerung eigene Ungenauigkeit: Sowohl das Aufziehen eines Rahmens zur Auswahl mehrerer Einheiten als auch simple Klicks auf die Schaltflächen der Benutzeroberfläche fallen durch eine seltsame Verzögerung ungewohnt schwer. Das Platzieren von Mauern zum Anlegen eigener Festungen ist zudem furchtbar umständlich: Schon die kleinste Steigung macht aus dem Mauerbau ein unmögliches Unterfangen. Zudem stört, dass als Grundvoraussetzung immer erst ein Turm gebaut werden muss – dadurch lässt sich etwa nachträglich kein Tor mehr in einer Mauer platzieren. Bitter: All das hat *Age of Empires 2* schon vor 14 Jahren besser gemacht.

Unglaublich

Auch in den Disziplinen Wegfindung und KI erweist sich *Citadels* als Niete: Sowohl die eigenen als auch die gegnerischen Truppen agieren furchtbar kopflos. Sie bleiben an Mauern hängen, verstellen sich gegenseitig den Weg, brauchen Minuten, um eine Brücke zu überqueren, oder stellen im Fall der Bauern einfach zwischendurch die Arbeit ein, besonders beim Errichten längerer Verteidigungsanlagen. In eng bebauten Siedlungen schaffen es die Handwerker nicht, die Zwischenräume zu navigieren und bleiben gerne mal stecken, wobei sie auf ewig um die eigene Achse rotieren. Türme schießen zudem manchmal nicht auf Widersacher in ihrer Nähe oder wenn doch, dann treffen sie eigene Gebäude.
Im Kampf erfordert das dämliche Einheitenverhalten ständige Aufmerksamkeit vom Spieler: Die drei Einstellungen „Offensiv", „Defensiv" und „Passiv" sind durchweg nutzlos, denn die Truppen machen ohnehin, was sie wollen. Dazu gehört unter anderem auch, dass berittene Streiter aus unerfindlichen Gründen auf in der Landschaft herumstehende Mauerstücke des Gegners einschlagen, während fünf Meter daneben die verbündeten Bogenschützen von den feindlichen Axtkämpfern niedergemetzelt werden. Formationen lassen sich nicht bestimmen, Taktik und Strategie spielen keine Rolle. Auch deshalb nicht, weil der KI-Gegner sich genauso dämlich anstellt wie die eigenen Armeen. Alles andere hätte uns in diesem Spiel auch mehr als überrascht.

Kurz vor Redaktionsschluss erschien übrigens ein großes Update zu *Citadels*, das einige der angesprochenen Probleme behebt, unter anderem den Plotstopper-Bug. Der Patch, der aus diesem miesen *Stronghold*-Klon ein unterhaltsames Spiel macht, dürfte aber wohl nie erscheinen. ❑

MEINE MEINUNG |

Peter Bathge



„Ein Zahnarzttermin ist unterhaltsamer."

Wenn es eine Disziplin gibt, in der *Citadels* glänzt, dann ist es das Erzeugen kraftvoller Emotionen: Frust, Unglauben, Häme, Hass. Das Spiel ist offensichtlich viel zu früh veröffentlicht worden – der dringend benötigte Feinschliff fehlt an jeder Ecke. Selbst die nun schon seit Jahren anhaltende Ebbe im Strategie-Genre ist kein Grund, sich aus Verzweiflung diesen Murks anzutun. Dann doch lieber noch mal die HD-Versionen von *Age of Empires 2* oder *Stronghold* spielen.

CITADELS



Ca. € 40,-
26. Juli 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Echtzeitstrategie
Entwickler: Games Distillery
Publisher: Bitcomposer Games
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Internetaktivierung über Steam, Weiterverkauf ausgeschlossen

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Ausgewaschen Farben, krude animierte Figuren, hässliche Landschaften
Sound: Unspektakuläre Musik und gewöhnliche Effekte. Einheiten sprechen nur Kauderwelsch.
Steuerung: Umständlich, fehlerhaft und ohne Komfortfunktionen

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Zweikern-Prozessor mit 2,5 GHz, 2 GB RAM, Shader-3.0-Grafikkarte, Windows XP
Empfehlenswert (Herstellerangaben): Zweikern-Prozessor mit 3,5 GHz, 4 GB RAM, Geforce GTX 650/Radeon HD 7700

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Das Spiel ist zwar im übertragenen Sinn der reinste Horror, Gewalt spielt aber keine Rolle. Kämpfe zwischen den Polygon-Soldaten laufen unblutig ab. Allerdings möchte man den strohdummen Untergebenen öfter mal aus lauter Frust den Hals umdrehen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung v3567
Spielzeit (Std.:Min.): 05:30
Nach drei Kampagnenmissionen sahen wir uns dazu gezwungen, den Test abzubrechen: Ein Bug verhinderte den Start des nächsten Einsatzes. Zudem plagten zahllose Abstürze und KI-Aussetzer das Spiel.

PRO UND CONTRA

- + Der katastrophale Zustand des Spiels besitzt einen gewissen Unterhaltungswert.
- − Bugs verhindern Spielfortschritt
- − Häufige Abstürze
- − Eintöniges Missionsdesign
- − Kein strategisches Vorgehen im Kampf möglich
- − Haarsträubende Wegfindung, rudimentäre KI
- − Hakelige Maussteuerung, viele unnötige Klicks
- − Zäher Aufbaupart mit Längen
- − Umständliche Mauerplatzierung
- − Kaum Tastenkürzel, null Bedienkomfort
- − Ungenügendes Tutorial
- − Geplänkel ohne Speicherfunktion
- − Keine Sprachausgabe

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **28**

Mit seiner Mischung aus Echtzeit- und Rundenstrategie, Dialog-Rollenspiel und arcadiger Drachenaction liefert *Divinity: Dragon Commander* ein frisches Spielerlebnis.

Divinity: Dragon Commander

Von: Felix Schütz

Experiment geglückt: Larian Studios vermixt zweierlei Strategie mit Drachenaction und RPG-Satire.

Wenn man Strategie mit Action kreuzt, ist das Ergebnis oft ungewiss: *Battlezone*, *Brütal Legend*, *Carrier Command* oder *Sacrifice*, sie alle hatten gute Ideen – das fertige Spiel war dann mal mehr, mal weniger überzeugend. Auch *Dragon Commander* ist kein glatter Volltreffer, zum Award reicht es nicht ganz. Trotzdem ist das Spiel eine feine Überraschung, nicht nur weil's Spaß macht, sondern weil es endlich wieder frischen Wind ins Genre bringt.

Von Jetpackdrachen und Homo-Ehe

Im Fantasy-Reich Rivellon tobt der Krieg, und daran sind wir mitschuldig: Wir müssen das Land noch vor unseren bösartigen Geschwistern erobern, denn die wollen uns den Thron als Imperator streitig machen. Ohne eine begleitende Story leiten wir unseren Feldzug von der Raven aus, einem skurrilen Fantasy-Luftschiff. Dort verwalten wir unsere Truppen, kaufen neue Upgrades und zanken uns vor allem mit unseren Beratern: Fünf Botschafter repräsentieren jeweils ein Volk Rivellons, darunter Elfen, Untote oder sprengwütige Imps. Mit dieser schrulligen Runde müssen wir uns über verschiedenste, teils brisante Themen unterhalten und politische Entscheidungen treffen: Soll die Kirche eine Steuer entrichten? Müssen Krankenversicherungen verpflichtend sein? Sorgen wir dafür, dass Frauen den gleichen Lohn erhalten wie Männer? Und werden wir Homosexuellen in der Gesellschaft den Rücken stärken und gleichgeschlechtliche Ehen erlauben?

Je nachdem, wie wir uns in den satirischen, gut vertonten Dialogen entscheiden, erhalten wir mehr oder weniger Unterstützung von einem Volk. Das wirkt sich unmittelbar auf der hübschen Strategiekarte aus, die stark an den Brettspielklassiker *Risiko* erinnert. Hier kümmern wir uns Runde um Runde darum,



Viele Einheiten können mächtige Fähigkeiten lernen, die man aber etwas umständlich von Hand auslösen muss. Hier lassen die Hexer-Einheiten einen gefährlichen Feuerhagel herabregnen.

An Bord der Raven unterhalten wir uns mit charismatischen, interessanten Beratern und Generälen. Die deutsche Vertonung ist gut gelungen, aber leider nicht so hochwertig wie die englische Fassung.


Auf der Rundenkarte, die an das Brettspiel *Risiko* erinnert, ist wenig mehr zu tun, als Truppen zu verschieben und neue Gebiete zu erobern.

MEINE MEINUNG | *Felix Schütz*

„Ein mutiger Mix. Als Strategiespiel durchschnittlich, als Komplettpaket denkwürdig."

Ich hoffe wirklich, dass Larian Studios noch ein Add-on zu *Dragon Commander* produziert. Auf meinem Wunschzettel steht: Bitte mehr von allem! Mehr Einheiten, mehr Missionsziele, mehr taktische Optionen auf der Rundenkarte. Ich liebe zum Beispiel die cleveren Dialoge mit den süffisanten Beratern – doch warum wirken sich meine Entscheidungen dort spielerisch so wenig aus? Es wäre doch cool, wenn mir mein Untoten-Botschafter nicht nur ein paar Prozentpunkte an Unterstützung, sondern gleich eine abgefahrene Spezial-Einheit überlässt oder eine interessante Nebenquestreihe eröffnet. Das Fundament von *Dragon Commander* gefällt mir freilich gut – doch zum Dauerbrenner reicht das für mich noch nicht.

neue Gebiete zu erobern, Truppen zu produzieren und Gold zu erwirtschaften. Dieser Rundenmodus ist unterhaltsam, aber nicht sonderlich tiefgängig: Außer kriegerischer Eroberung ist hier kaum etwas zu tun, Diplomatie, Spionage, Wirtschaft oder Zufallsereignisse gibt es nicht.

Mitten im Geschehen

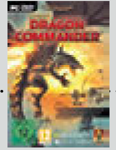
Kommt es zum Kampf, kann der Spieler den Ausgang einer Schlacht per Zufallsprinzip auswürfeln lassen, oder aber er stürzt sich selbst ins Gefecht. Hierzu wechselt das Spielgeschehen von der Rundenkarte in ein kurzes Echtzeitgeplänkel, das nach gängigen Genre-Standards funktioniert: Spieler und Computer-Gegner errichten eine Handvoll Gebäude, produzieren Boden-, Luft- und Marine-Einheiten und versuchen die gegnerische Stellung zügig plattzumachen. Das spielt sich gut und zackig, allerdings fehlt es hier vor allem an Abwechslung: Es gibt keine wechselnden Missionsziele, keine Story-Einsätze, keine Zufallsereignisse oder Überraschungen. Außerdem nutzen alle Parteien stets die gleichen, wenigen Einheiten. Das nutzt sich schnell ab. Die einzige Besonderheit: Der Spieler hat jederzeit die Möglichkeit, sich in Drachengestalt aufs Schlachtfeld zu teleportieren, um so Gegner abzuschießen und seinen Truppen mit Zaubern unter die Arme zu greifen. Eine nette Idee!

Die kurzweiligen Action-Einlagen werten auch den gelungenen Mehrspielermodus auf. Hier muss man zwar auf die klugen, satirischen Dialoge verzichten, doch dafür können feindliche Spieler ebenfalls die Drachengestalt nutzen, was die Gefechte etwas spannender und unberechenbarer macht. Für Profis ist das alles zwar trotzdem kein Hit, doch gerade Einsteiger und Strategie-Muffel bekommen mit *Dragon Commander* ein rundes, originelles Spielpaket. ❑


Links brennt eine Feuersäule die Gegner weg, rechts regenerieren unsere Truppen im blauen Heilkreis – mit guten Upgrades sind Drachen extrem mächtig.


Jede Echtzeitmission läuft als Skirmish-Partie ab. Die Gegner-KI ist meistens gut, doch leider gibt es immer nur ein und dasselbe Missionsziel.

DIVINITY: DRAGON COMMANDER



Ca. € 40,-
6. August 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Strategie
Entwickler: Larian Studios
Publisher: Larian Studios / Daedalic
Sprache: Multilingual, u.a. Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel kann über Steam aktiviert werden, es gibt aber auch eine GOG-Version ohne DRM.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schönes Design, vor allem an Bord der Raven und auf der Rundenkarte. Die Echtzeitpartien sind technisch kaum noch zeitgemäß.
Sound: Gute deutsche, aber deutlich bessere englische Sprecher. Die Einheitenkommentare nerven auf Dauer, die Musik ist manchmal anstrengend.
Steuerung: Solide. In Drachengestalt umständliche Truppensteuerung.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Neben Skirmish-Partien sind auch lange Mehrspielerkampagnen möglich. Leaderbords sind enthalten.
Zahl der Spieler: 4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core2 Duo E6600 oder vergleichbare CPU, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT/Radeon HD4800

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Das Kampfgeschehen ist unblutig. In den verpflichtenden Gesprächen werden ernste Themen wie Frauenrechte, Kriegsverbrechen, Sterbehilfe, Legalisierung von Drogen und vieles mehr kontrovers diskutiert.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0.18
Spielzeit (Std.:Min.): 20:00
Wir spielten *Dragon Commander* mit der fertigen Fassung durch. Abstürze traten nicht auf, nur bei der KI erlebten wir selten noch kleinere Bugs.

PRO UND CONTRA

- ➕ Ungewöhnlicher Genre-Mix
- ➕ Schönes Design
- ➕ Coole, gut vertonte Charaktere
- ➕ Satirische, humorvolle Dialoge und knifflige Entscheidungen
- ➕ Drachenaction bringt Würze in die Echtzeit-Schlachten
- ➕ Kampagne, Freies Spiel und Mehrspielermodus (online und LAN)
- ➕ Retail-Box enthält die Steam- und GOG-Version (ohne DRM)
- ➖ Stets nur ein Missionsziel
- ➖ Wenig Einheiten und Gebäude
- ➖ Keine Hauptmissionen, keine Story
- ➖ Wird auf Dauer recht eintönig
- ➖ Wenig Tiefgang im Rundenmodus
- ➖ Öde präsentiertes Forschungsmenü
- ➖ Detailmängel im Balancing

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **80**

Castlevania: Lords of Shadow entfernt sich weit von seinen 2D-Vorgängern. Stattdessen inszeniert es seine düstere Geschichte um den tragischen Helden Gabriel als wildes Action-Spiel.

Castlevania: Lords of Shadow

Von: Felix Schütz

Besser spät als nie: Endlich dürfen sich auch PC-Spieler in Konamis Peitschenschwinger-Epos stürzen.

Nach drei Jahren rechnete kaum noch jemand damit: *Castlevania: Lords of Shadow* hat es mit riesiger Verspätung auf den PC geschafft. Warum erst jetzt? Weil Konami noch in diesem Jahr das Sequel *Lords of Shadow 2* veröffentlichen wird, auch für den Heimrechner. PC-Fans haben nun also die Chance, den Konsolenhit nachzuholen und die Vorgeschichte zu erleben.

Rasante Action in toller Atmosphäre

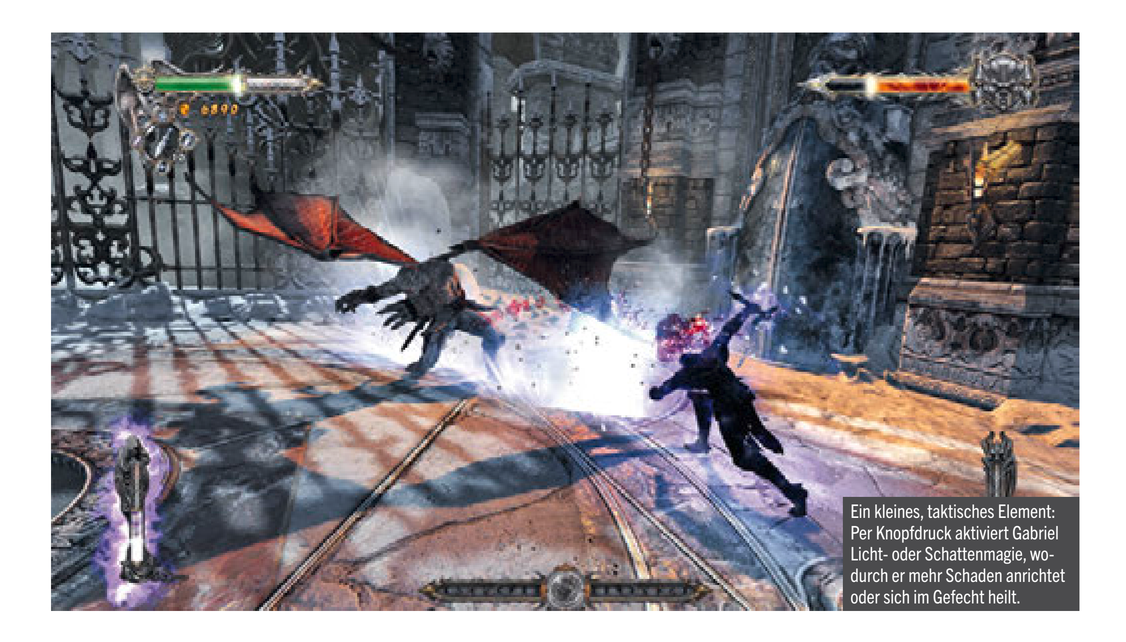
Lords of Shadow markiert einen Wendepunkt in der berühmten *Castlevania*-Reihe: Nicht als vertrackter 2D-Plattformer, sondern als düsteres 3D-Actionspiel präsentiert sich der Serienableger, sodass er in Grundzügen an *Devil May Cry* oder Sonys *God of War* erinnert. Der Spieler begleitet darin den Glaubenskrieger Gabriel auf seinem stark inszenierten Fantasy-Abenteuer, das ihn 16 bis 20 Spielstunden lang durch abwechslungsreiche Levels führt. Untermalt von einem ausgezeichneten orchestralen Soundtrack, legt sich Gabriel dabei vor allem mit zahllosen Gegnern an: Vampire, Werwölfe, Golems, Oger und zahllose andere Viecher haut Gabriel mit seinem Kampfkreuz – einer Art Kettenpeitsche – windelweich. Außerdem kommen noch Licht- und Schattenmagie sowie eine stattliche Auswahl an Kombos hinzu. Das Kampfsystem spielt sich schön fordernd und geht prima von der Hand. Einzig die starre Kamera nervt häufig: Da man den Betrachtungswinkel nie selbst bestimmen darf, verliert man seine Gegner im Kampfgetümmel leicht aus den Augen. Aber auch außerhalb der Kämpfe ist die festgelegte Kamera manchmal ein



Manche Bossgegner wie dieser Steinwächter sind so riesig, dass Gabriel an ihnen emporklettern muss. Die Idee ist klar vom PS2-Kultspiel *Shadow of the Colossus* abgeschaut, doch dafür entschädigt die erstklassige Inszenierung.



Die strenge Unterteilung in kleine Levels hat auch etwas Gutes: So können die Entwickler munter die Locations wechseln und unheimlich viel Abwechslung in ihre Umgebungs- und Gegnergestaltung bringen.



Ein kleines, taktisches Element: Per Knopfdruck aktiviert Gabriel Licht- oder Schattenmagie, wodurch er mehr Schaden anrichtet oder sich im Gefecht heilt.

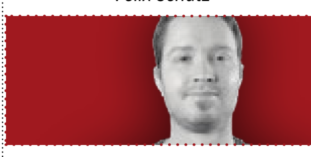
Störfaktor: Wenn Gabriel durch die linearen Levels streift, kleine Puzzles löst oder mäßig versteckte Power-ups sucht, bestimmt stets das Spiel den Bildausschnitt. Das sorgt dann zwar für wunderschöne, filmartige Panoramen, doch gerade in den simplen Sprung- und Kletterpassagen können die festen Kamerawinkel auch mal hinderlich sein, zumal die Steuerung hier nicht immer perfekt reagiert. Ebenfalls unschön: Um einige der optionalen Upgrades zu sammeln, muss Gabriel in alte Levels zurückkehren, sobald er seine Fertigkeiten verbessert hat. Das fühlt sich aufgesetzt an und streckt die Spielzeit unnötig in die Länge.

Solide Umsetzung

Die PC-Version von *Lords of Shadow* trägt den Namenszusatz *Ultimate Edition*. Dahinter verbirgt sich jedoch nicht viel: Die leicht angestaubte Technik wurde kaum verbessert, dank hoher Auflösung und Kantenglättung wirkt das Bild aber zumindest etwas schärfer als auf Konsolen. Mehr ist aber auch nicht nötig, denn das Spiel sieht selbst drei Jahre nach seiner Erstveröffentlichung sehr gut aus. Zudem ist *Lords of Shadow* nun mit Maus und Tastatur spielbar, wenn auch nur mit Einschränkungen: In Kämpfen reagiert die Steuerung zwar noch gut, beim Klettern und Springen sowie bei den häufigen Quicktime-Events hat die Gamepad-Steuerung hingegen die Nase vorn. Ärgerlich: Menüs werden nur umständlich per Tastatur bedient, einen Mauszeiger gibt's nicht. Positiv hingegen: Die *Ultimate Edition* enthält auch die beiden DLCs *Reverie* und *Resurrection*. Diese Mini-Erweiterungen knüpfen an das Ende der Story an, sind aber im Vergleich zum Hauptspiel deutlich schwächer. Trotzdem ist es löblich, dass Konami die DLCs gleich ins Paket packt und keinen extra Aufschlag dafür verlangt – alles in allem ist das Spiel seine 23 Euro locker wert. ❑

MEINE MEINUNG |

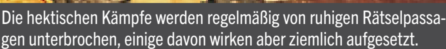
Felix Schütz



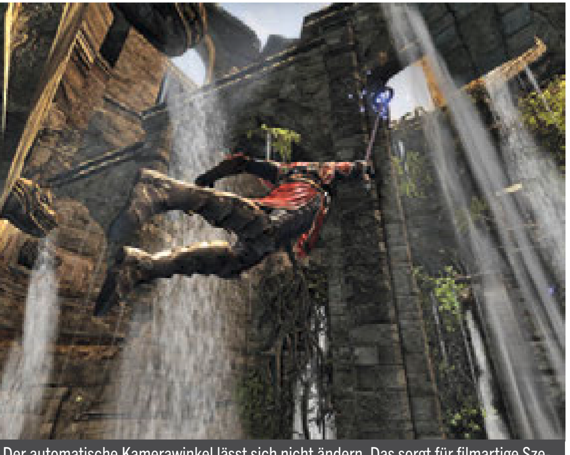
„Klasse inszenierter Fantasy-Bombast."

Wer ein 2D-*Castlevania* wie das legendäre *Symphony of the Night* erwartet, wird enttäuscht sein: *Lords of Shadow* bricht mit vielen Traditionen der Reihe, pfeift auf offene Levels und ausgiebiges Erkunden und feuert stattdessen ein lineares, 20-stündiges Action-Feuerwerk ab. Wer sich daran nicht stört, bekommt ein düsteres Fantasy-Epos geboten, das mit abwechslungsreichen Levels, coolen Gegnern und toller Inszenierung bis zum Finale gut unterhält. Vor allem die störrische Kamera und die streng abgegrenzten Levels trennen das Spiel aber von einer höheren Wertung – kein Wunder, dass Mercury Steam genau diese Punkte im Nachfolger ändern will.





Die hektischen Kämpfe werden regelmäßig von ruhigen Rätselpassagen unterbrochen, einige davon wirken aber ziemlich aufgesetzt.



Der automatische Kamerawinkel lässt sich nicht ändern. Das sorgt für filmartige Szenen, allerdings geraten manche Geschicklichkeitselemente dadurch etwas ungenau.

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW – ULTIMATE EDITION

Ca. € 25,-
27. August 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Mercury Steam
Publisher: Konami
Sprache: Nur englische Sprachausgabe, wahlweise deutsche Texte
Kopierschutz: Das Spiel muss über Steam aktiviert werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Aufwendiges, abwechslungsreiches Umgebungsdesign. Schöne Texturen, hübsche Beleuchtung, solide Effekte. Technisch aber nicht mehr ganz auf der Höhe der Zeit.
Sound: Erstklassige, teils prominente englische Sprecher, die leider furchtbar kitschige Texte vortragen müssen, vor allem Patrick „Picard" Stewart als Erzähler. Der mal wuchtige, mal bedrückende orchestrale Soundtrack sorgt für filmartige Atmosphäre.
Steuerung: Keine Maus-Eingaben in Menüs. Die Maus-Tastatur-Bedienung ist ansonsten okay, nervt aber bei einigen Quicktime-Events. Per Xbox-360-Gamepad ist die Steuerung zwar besser, aber auch nicht perfekt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): 2,4 GHz Core 2 Duo, 1 GB RAM, DX9-Grafikkarte mit 512 MM, Windows XP

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Castlevania: Lords of Shadow ist ungeschnitten. Die Stimmung ist finster und bedrückend, in Kämpfen gegen Monster und Dämonen fließt viel Blut.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Vorab-Testmuster
Spielzeit (Std.:Min.): 18:00
Die Testversion lief flüssig und ohne technische Probleme. Nur einmal wurde ein Skript nicht ausgelöst, wir mussten einen Checkpoint laden.

PRO UND CONTRA

- \+ Rasantes, präzises Kampfsystem
- \+ Solide, düstere Handlung
- \+ Durchweg tolle Inszenierung
- \+ Abwechslungsreiche Umgebungen
- \+ Exzellenter orchestraler Soundtrack
- \+ Umfangreich (ca. 20 Stunden)
- \+ Englische Profi-Sprecher
- \+ Beide DLCs sind bereits enthalten
- − Strenge, lineare Leveleinteilung
- − Starre Kamera nervt häufig
- − Anspruchslose Sprungeinlagen mit oft ungenauer Steuerung
- − Einige Rätsel wirken aufgesetzt.
- − Keine Maus-Steuerung in Menüs
- − Ödes Backtracking in alte Levels
- − Wenig eigene Ideen, vieles ist von anderen großen Spielen „inspiriert".

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **81**

Castlestorm

Während wir uns damit beschäftigen, die feindliche Burg (oben) zusammenzuschießen, legen sich unsere Truppen derweil automatisch mit den gegnerischen Einheiten an (Bild links).

Von: Felix Schütz

Tower Defense, Strategie, Action und Angry Birds? Egal, Hauptsache die Burg ist platt!

Ein paar Minuten in *Castlestorm* genügen, schon hat man die großen Vorbilder ausgemacht, von denen sich Zen Studios inspirieren ließ. Das kleine Entwicklerteam (bislang eher für Pinball-Spiele bekannt) vermischt konsolige 2D-Echtzeitstrategie à la *Swords & Soldiers*, kombiniert das Ganze mit einem Physik-Shooter wie *Angry Birds*, packt noch Prügelspiel-Elemente dazu und garniert das Gesamtwerk mit einem kleinen Burgen-Baukasten. Das Ergebnis: ein sympathischer Genre-Mix, der zwar Spaß macht, aber in keiner Disziplin so richtig begeistern kann.

Baumeister und Abrisskommando

Das Grundprinzip von *Castlestorm* bekommt man in zwei Kampagnen beigebracht, in denen Ritter und Wikinger gegeneinander antreten. Der Spieler darf im Verlauf der humorvollen Story beide Seiten spielen. Meistens laufen die Missionen dabei nach dem gleichen Schema ab: Man blickt aus der Seitenansicht auf ein hübsch gestaltetes, knallbuntes Schlachtfeld, wo sich am linken und rechten Bildschirmrand die Burgen beider Parteien befinden. Nun lautet das Ziel, entweder die feindliche Burg in ihre Bestandteile zu zerlegen oder die Flagge des Gegners zu stehlen und in die eigene Festung zu bringen. Dazu stehen dem Spieler zwei Werkzeuge zur Verfügung. Das wichtigste ist die Kanone, die fest auf die eigene Burgmauer montiert ist – mit ihr feuert man Pfeile, Steine, Bomben, Wildschweinraketen und vieles mehr aufs Schlachtfeld. Wenn man pixelgenau die Schwachstellen der feindlichen Festung beschießt und dann genüsslich beobachtet, wie Türme und Mauern physikalisch korrekt in sich zusammenkrachen, dann erinnert das an die Zerstörungsorgie *Angry Birds* – spielerisch simpel, aber schön anzuschauen.

Simple 2D-Strategie

Während man die meiste Zeit mit Ballern beschäftigt ist, versucht der Gegner derweil, die Festung des Spielers mit Soldaten zu überrennen. Diese feindliche Armee kann man nun entweder selbst unter Beschuss nehmen oder aber man entsendet eigene Truppen – sie sind das zweite



Ab und an gibt's kleine Bonuseinsätze, die spielerisch aber stets simpel ausfallen. Hier sollen wir arme Truthähne verhauen.



Zwischen Einsätzen wertet man Einheiten, Geschosse, Zauber und Räume mit Upgrades auf.


Im Editor bastelt man seine Burg frei zusammen. Hier zählt nicht nur Stabilität, sondern auch die Art der gewählten Räume.

wichtige Werkzeug im Spielerarsenal: Bogenschützen, Trolle, Reiter, Drachen, Heiler, Golems und mehr sind im Angebot, jede Figur mit Stärken und Schwächen. Einmal gekauft, marschieren die Kämpfer automatisch in Richtung der feindlichen Burg und kloppen sich dabei mit allem, was ihnen auf dem Weg begegnet. Weitere Kontrolle über seine Mannen hat man allerdings nicht, eine aktive Einheit lässt sich nicht mehr anklicken oder kommandieren. Stattdessen kann man Zaubersprüche entfesseln, um seine Truppen zu stärken oder gegnerische Einheiten gezielt anzugreifen. Außerdem darf man eine Heldeneinheit aufs Schlachtfeld beordern, die man dann kurzzeitig selbst steuert. Wie in einem 2D-Hack&Slay haut, sticht und schießt sich der Spieler dann durch die gegnerischen Reihen – das ist zwar nicht wirklich spaßig, kann im Notfall aber den Sieg bedeuten.

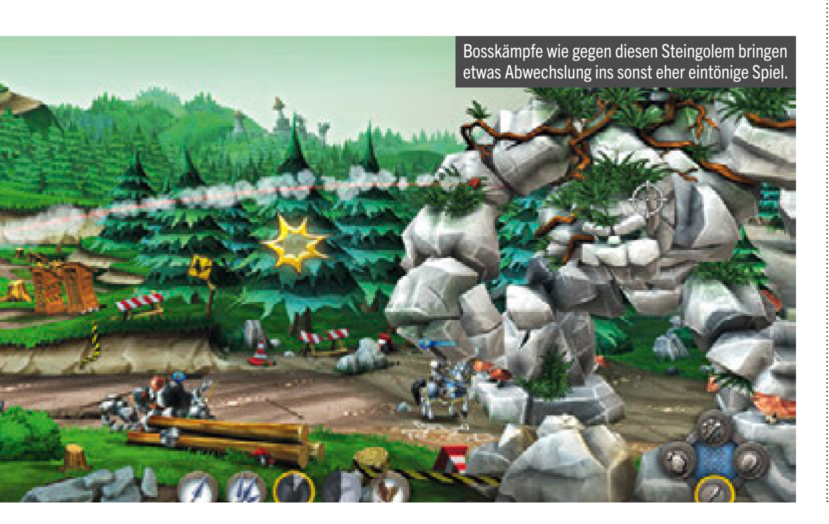
Baukasten für Burgenbastler

Zwischen den Missionen gilt es, die eigene Burg aufzurüsten. Dazu gibt es einen eigenen Editor, in dem man seine Festung wie einen simplen Legobausatz zusammenbastelt. Wie fast alle Menüs ist auch dieser Editor etwas umständlich zu bedienen, allerdings ist das Prinzip zumindest schnell kapiert: Die Außenwände werden zunächst durch steinerne Wälle gesichert, dann bringt man dahinter die empfindlichen Nutzräume unter. Manche Zimmer wie Schatzkammer oder Brauerei verbessern zum Beispiel den Rohstoffgewinn, andere wie Ställe oder Trainingsraum sind hingegen nötig, um später bestimmte Truppentypen einsetzen zu können. Praktisch: Eine fertige Burg kann man auch abspeichern und später flott wieder laden.

Ebenso ist es wichtig, seine Truppen, Zauber, Räume und Geschosse regelmäßig aufzuwerten. Dazu sammelt man während der Missionen Gold, zum Beispiel für das Erreichen von Nebenmissionszielen – so erhält man etwa einen Bonus, wenn man einen Einsatz in besonders kurzer Zeit absolviert. Solche Ideen lockern das sonst eintönige Spielgeschehen zumindest ein bisschen auf.

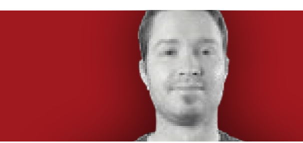
Umfang und Multiplayer

Castlestorm ist für schlanke 10 Euro über Steam zu haben und bietet neben der mehrstündigen Kampagne auch verschiedene Zusatz-Herausforderungen und Bonuskarten. Auch ein umfangreicher Mehrspielermodus ist mit an Bord. Im Test kamen Partien gegen andere Spieler meist schnell zustande, allerdings lässt das Interface auch hier noch etwas zu wünschen übrig – ohne so recht zu wissen warum, landeten wir mehrmals in ungleichen Partien mit viel zu starken Gegnern. Auch manche Features wirken noch etwas undurchsichtig. Beispielsweise klagen viele Spieler im Forum darüber, dass man nach gewonnenen Partien kein Gold erhält, um weitere Upgrades zu kaufen. Solche Schnitzer sollten die Entwickler unbedingt noch mit einem Patch ausbügeln, denn Potenzial für Langzeitspaß ist auf jeden Fall vorhanden. Immerhin: Ein erstes Update haben die Entwickler schon bereitgestellt. ❑


Bosskämpfe wie gegen diesen Steingolem bringen etwas Abwechslung ins sonst eher eintönige Spiel.

MEINE MEINUNG |

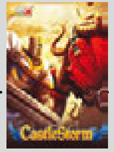
Felix Schütz



„Lustige Mischung, aber kein Klassiker."

Castlestorm ist witzig, günstig und vereint gut zusammengeklaute Ideen zu einem sympathischen Konzept: Burgen bauen und wieder einreißen, dazu Truppen ausheben, durch die Gegend ballern und zwischendurch neue Upgrades kaufen – das alles fügt sich zu einem kurzweiligen Spiel zusammen, das sein Geld wert ist. Allzu tiefgängig und abwechslungsreich ist es zwar nicht, aber für eine Partie zwischendurch reicht es völlig aus. Auch die PC-Umsetzung geht in Ordnung, allerdings sollten die Entwickler noch etwas an der Benutzerführung arbeiten, besonders im Mehrspielermodus.

CASTLESTORM



Ca. € 10,-
29. Juli 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action/Strategie
Entwickler: Zen Studios
Publisher: Zen Studios
Sprache: Englische Sprachausgabe, multilinguale Texte
Kopierschutz: *Castlestorm* ist nur über Steam erhältlich.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Technisch veraltete, aber schön designte, bunte 3D-Grafik. Vor allem die Levels sind liebevoll gestaltet.
Sound: Unauffällige Musik, schlichte Effekte. Kaum Sprachausgabe.
Steuerung: Etwas umständliche Menüs. In Gefechten gefällt uns die Maus-Tastatur-Steuerung besser als die mit dem Xbox-360-Gamepad.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Drei Modi, lokal im Splitscreen und online über Steam. Auch Koop ist möglich, hier spielt einer den Helden und der andere Spieler kontrolliert Geschütz und Truppen.
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): CPU mit 1,6 GHz, 512 MB RAM, Geforce 6600/Radeon 9800/Intel HD 2000

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
In *Castlestorm* schießt man auf Menschen und Tiere, allerdings ist der Spielverlauf humorvoll-comichaft und nicht übermäßig blutig.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Vorab-Testmuster
Spielzeit (Std.:Min.): 8:00
Wem der Umfang des Hauptspiels nichts ausreicht, der kann gleich ab Release eine DLC-Erweiterung hinzukaufen: Für 3 Euro bietet das Mini-Add-on *Castlestorm: From Outcast to Savior* 20 Missionen, neue Helden, zusätzliche Einheiten sowie weitere Waffen und Umgebungen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Originell gemixtes Spielprinzip
- ➕ Launiges Burgen-Zerdeppern
- ➕ Ordentliche Auswahl an Truppen, Zaubern und Geschossen
- ➕ Netter Humor
- ➕ Hübscher, comichafter Stil
- ➕ Burgen lassen sich speichern
- ➕ Günstiger Preis (10 Euro) trotz DLC zum Release
- ➖ Wird ziemlich schnell eintönig
- ➖ Anspruchslose Action-Einlagen
- ➖ Bedienungsmängel in Menüs
- ➖ Balancing und Matchmaking im Multiplayer unausgegoren
- ➖ Kaum taktischer Tiefgang

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **74**

Shadowrun Returns wurde letztes Jahr mit 1,8 Millionen US-Dollar per Kickstarter finanziert.

Shadowrun Returns

AUF EXTENDED-DVD
• Video zum Spiel

Von: Felix Schütz

Das erste große Kickstarter-Projekt ist fertig. Nicht jeder Backer ist glücklich mit dem Ergebnis.

Der Frühling 2012 brachte große Veränderungen für Spiele-Entwickler. Im Fahrwasser von Double Fine begannen zig große und kleine Teams damit, Spenden über Kickstarter zu sammeln, um ihre Wunschprojekte ohne Publisher-Einflüsse umzusetzen. Eines der ersten Spiele dieser Art war *Shadowrun Returns*, für das der Entwickler Harebrained Schemes stolze 1,8 Millionen US-Dollar an Kickstarter-Spenden zusammenbringen konnte. Nun, rund 15 Monate später, ist das Retro-Rollenspiel endlich fertig – und manch einer fragt sich, ob es das viele Geld wirklich wert war.

Dem Cyber-Ripper auf der Spur

Das Spiel basiert auf der berühmten Pen&Paper-Vorlage *Shadowrun*. Das Besondere daran ist sein eigenwilliges, auch heute noch originelles Konzept, das ein abgefahrenes Cyberpunk-Setting mit klassischen Fantasy-Elementen vermixt: *Shadowrun Returns* spielt im Seattle des Jahres 2054. Eine pessimistische Zukunftsvision à la *Blade Runner*, in der Fabelwesen und Magie auf die Erde zurückgekehrt sind. Folglich teilen sich Menschen, Orks, Elfen und andere Völker nun ihren Lebensraum: Hacker durchforsten den Cyberspace, Zauberer beschwören magische Elemente, Söldner verdrahten ihre Körper mit futuristischen Implantaten, Schamanen rufen Geister und Dämonen herbei. Vor diesem Hintergrund erzählt *Shadowrun Returns* eine gut geschriebene Krimi-Geschichte, die den Titel „The Dead Man's Switch" trägt.

Das Spiel verzichtet komplett auf ein stimmungsvolles Intro, Erklärungen zum Spiel-Universum werden auch nicht geliefert. Einsteiger werden sich daher vielleicht etwas schwer tun, in dem *Shadowrun*-Universum durchzublicken. Zwar erfährt man im Spielverlauf noch einiges über das Setting und die



Zwischen Missionen kehrt man in die Seamstresses Union-Bar zurück, um Ausrüstung zu besorgen und neue Söldner anzuheuern.



Es lohnt sich, immer einen Decker im Team zu haben, denn nur diese Hacker-Experten können die Matrix – ein virtueller Raum – betreten.

Wer Karma-Punkte in bestimmte Schusswaffen-Gattungen investiert, kann aus mehreren Feuermodi wählen. Diese Schussvariationen spielen eine wichtige Rolle in der eigenen Taktik, da sie sich teils erheblich in Stärke, Trefferchance und Munitionsverbrauch unterscheiden.

Normalerweise suchen sich Gegner in solchen Situationen Deckung, die KI reagiert in vielen Fällen ganz ordentlich. Manchmal – wie hier zu sehen – zeigt sie aber auch Aussetzer. Dieser Feind steht unserem Team nun fast schutzlos gegenüber.

Im Rundenkampf kann man frei zwischen den vier Runnern hin- und herschalten, man muss also keine feste Kommandoabfolge einhalten.

Ähnlich wie in *XCOM* ist es in *Shadowrun Returns* Pflicht, hinter Levelobjekten in Deckung zu gehen. Das verringert die Chance, getroffen zu werden. Eigentlich ein gutes System, selten kam es aber vor, dass Freund und Feind auch mal durch Deckungen hindurchschossen. Da sollten die Entwickler nachpatchen.

Zauber und benutzbare Objekte (etwa Granaten oder Heilpakete) ruft man über diese Buttons auf. Magierklassen verbrauchen kein Mana, stattdessen benötigen verwendete Zauber einfach nur mehrere Runden zum Aufladen.

komplexe Zeitlinie von *Shadowrun*, doch ein hilfreiches Glossar wie in *Mass Effect* sucht man vergebens. Stattdessen legt das Spiel direkt mit einer freien Charaktererschaffung los, in der man aus Geschlecht sowie fünf Rassen und sechs Klassen wählen darf. Danach findet man sich mit seinem frischgebackenen Helden in einem schäbigen Apartment wieder. Hier bringt eine ungewöhnliche Video-Nachricht die Geschichte ins Rollen: Der Spieler soll den Mord an einem alten Kameraden aufklären – ironischerweise ist es der Ermordete selbst, der darum bittet, er hat seinen letzten Wunsch vor seinem Tod aufgezeichnet. Der Startschuss für einen ordentlich konstruierten, etwa 12 Spielstunden umfassenden Plot, in dem der Spieler nach dem sogenannten Ripper fahndet – einem Serienmörder, der seinen Opfern mit chirurgischer Genauigkeit Organe und Körperteile entfernt.

Mehr Adventure als Rollenspiel

Die Suche nach dem Schlitzer verläuft zwar linear und wird nur in starren Textfenstern erzählt, ist aber trotzdem überraschend fesselnd. Das ist den klasse geschriebenen Texten zu verdanken: Mit glaubwürdigen, oft zynischen Dialogen und interessanten, einprägsamen Charakteren gleicht das Spiel mehr einem Retro-Adventure als einem Rollenspiel, und das ist auch gut so. Ohne Sprachausgabe, ohne Videosequenzen, ohne Ablenkung kann und muss man die clever geschriebenen Texte richtig wirken lassen, sonst gehen Zusammenhang und Atmosphäre flöten. Das sorgt für ein Spielgefühl, das an Titel aus den frühen 90ern erinnert. Wer allerdings keine soliden Englischkenntnisse besitzt, der sollte sich den Kauf des Spiels zweimal überlegen. Bislang ist nämlich noch keine deutsche Fassung erhältlich, die Entwickler arbeiten noch daran.

Obwohl *Shadowrun Returns* im Kern ein Rollenspiel ist, darf man nur selten Entscheidungen treffen. Viele Dialoge bieten zwar mehrere Antwortmöglichkeiten, doch meistens läuft es trotzdem auf das gleiche Ergebnis hinaus. Nur hin und wieder kann man sich das Leben leichter machen, wenn der Held entsprechend geskillt ist. Eine Figur mit hohem Charisma-Wert hat beispielsweise häufig zusätzliche Dialogoptionen, etwa um einen Türsteher zu überzeugen oder einem Händler ein besseres Angebot abzuschwatzen. Alternative Lösungswege sind jedoch selten und eine richtig „böse" Spielweise gibt es schlichtweg nicht – die moralische Wahlfreiheit eines *Mass Effect*, *Dragon Age* oder *Vampire: Bloodlines* werden schmerzlich vermisst.

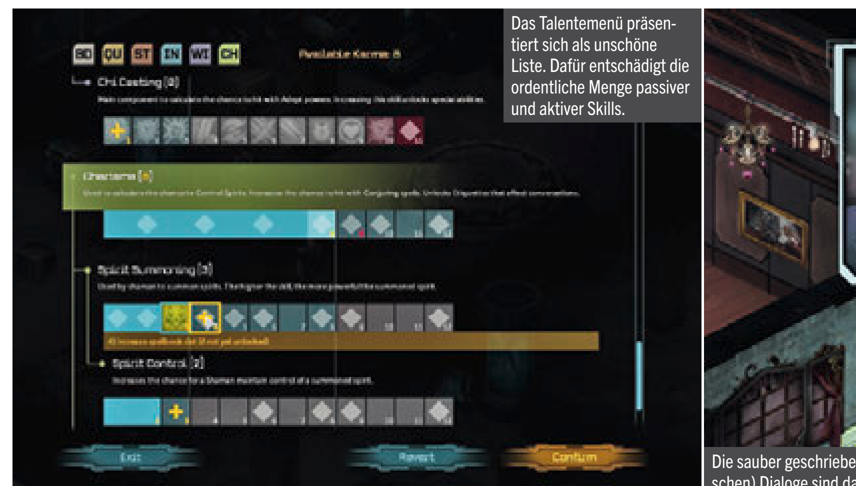

Kämpfe laufen rundenbasiert ab und erinnern in den Grundzügen an Taktik-Schwergewichte wie *XCOM*.

Linearer Spielverlauf

Wenn man nicht gerade mit Ärzten, Schurken und Ermittlern plaudert, lenkt man seine Figur aus der isometrischen Perspektive durch hübsch gezeichnete Straßen, Bars, Leichenhallen, Hinterhöfe, schaurige Labore und vieles mehr. Eine offene Welt bekommt man jedoch nicht geboten: Stets gibt eine Zielmarkierung vor, wohin man zu gehen hat, außerdem ist es so gut wie nie möglich, an frühere Orte zurückzukehren. Da die Levels auch sehr klein und überschaubar ausfallen, ist es unmöglich, vom linearen Pfad abzukommen. Nur selten darf man anstelle der Hauptmissionen auch mal einen kleinen Nebeneinsatz starten, das ist aber schon die einzige Wahlfreiheit, die man im Spielverlauf hat. Manchmal bestimmt das Spiel dabei selbst, welche NPCs den Helden auf seinen Missionen begleiten. Oft darf man sein vierköpfiges Team aber auch selbst zusammenstellen und so mit den verschiedenen Klassen experimentieren.

Nix für Sammler oder Entdecker

Innerhalb der Levels gibt es wenig zu entdecken, nur selten wird mal ein kreisrundes Symbol eingeblendet, das man anklicken kann, um ein Objekt zu untersuchen. Noch seltener findet man dann auch mal etwas Nützliches, zum Beispiel ein Medipack oder eine Granate, die sich im Inventar verstauen lassen. Bessere Waffen oder Rüstungen entdeckt man jedoch weder in der Spielwelt noch bei besiegten Gegnern – das Zeug gibt es ausschließlich beim Händler, den man zwischen Missionen aufsuchen kann. *Shadowrun*



Das Talentemenü präsentiert sich als unschöne Liste. Dafür entschädigt die ordentliche Menge passiver und aktiver Skills.



Die sauber geschriebenen Charaktere und (englischen) Dialoge sind das Highlight des Spiels.

Returns ist darum kein Rollenspiel für Jäger und Sammler, vielmehr steht die Geschichte im Vordergrund. Das ist auch okay, solange man eben nichts anderes erwartet.

Elfen-Hacker und Cyber-Samurais

Schade: Jede der fünf spielbaren Rassen bringt zwar unterschiedliche Grundwerte mit, allerdings hat die Wahl keine Auswirkung auf die Story oder darauf, wie andere Charaktere auf den Helden reagieren. Dafür lassen sich zumindest alle Rassen mit einer beliebigen Klasse kombinieren. Hier unterscheidet man grob zwischen Nahkämpfern, Schusswaffenexperten, Kampf- und Supportmagiern, Dämonenbeschwörern und sogenannten Deckern. Letztere sind technisch versierte Klassen, die sich auf Kampfdrohnen verlassen und sich an Computern in die Matrix einhacken können. Auch in diesem virtuellen Raum bekommt man es mit Feinden zu tun, hier in Form aggressiver Computerprogramme. Spielerisch unterscheidet sich der Kampf im Cyberspace allerdings kaum von normalen Auseinandersetzungen, die Entwickler lassen hier viel Potenzial ungenutzt. Immerhin: Außerhalb der taktischen Gefechte können Decker hin und wieder auch Computer manipulieren, um sich Informationen für eine Quest zu verschaffen oder eine verschlossene Tür zu öffnen.

Karma statt XP

Ungewöhnlich: Es gibt keine Erfahrungspunkte in *Shadowrun Returns*, auch nicht für besiegte Gegner. Stattdessen bringen nur gelöste Quests und Storyfortschritte sogenannte Karma-Punkte ein. Mit denen darf man eine stattliche Auswahl an passiven und aktiven Talenten in einer unübersichtlichen Liste ausbauen. Da man seine Punkte unabhängig von der Klasse frei verteilen kann, besteht hier zwar die Gefahr, sich auch mal zu verskillen, allerdings ist der normale Schwierigkeitsgrad so verzeihend, dass man als Einsteiger nicht ewig über jedem einzelnen Karma-Punkt grübeln braucht. Da macht es auch nichts, dass es keine Respec-Funktion gibt.

Die Kämpfe: „XCOM light"

Alle Kämpfe laufen als rundenbasierte Gefechte ab, die spielerisch an ein simples *XCOM* erinnern. Zug um Zug bringt man zunächst sein Team in Stellung, lässt es hinter Deckung Schutz suchen – ein Schild-Symbol am Mauscursor zeigt dazu an, wie sicher die Deckung ist. Gegner nimmt man dann mit Waffen, Magie und Granaten aufs Korn, dabei wird die Trefferchance direkt über den Widersachern als Prozentwert eingeblendet. Die geeigneten Charakterwerte (sofern man die aus dem ungenauen Charakterbogen abzulesen vermag), aber auch die Distanz zum Ziel und natürlich die gewählten Waffen und Zauber entscheiden darüber, ob man den Feind trifft oder verfehlt. Ein schlichtes, solides Kampfsystem, das allerdings ein paar Bedienungsschwächen hat: Da die Kamera beispielsweise stets in einem festen Winkel auf das isometrische Geschehen blickt, erkennt man manchmal nicht genau, ob ein Charakter hinter einem Objekt Schutz suchen kann oder nicht. Außerdem kann man einen Zug nicht rückgängig machen – wer sich verklickt, hat Pech gehabt.

Langsam steigender Anspruch

Das Kampfsystem ist nicht sonderlich tiefgängig, vor allem in den ersten Stunden meistert man viele Auseinandersetzungen einfach durch stures Draufballern. Erst in größeren Gefechten gegen mehrere Gegner muss man taktisch vorgehen, und das macht dann gleich deutlich mehr Spaß: Einmal sollen wir etwa vor unverwundbaren Riesenkäfern flüchten – eine knifflige Situation, die wir nur meistern, indem wir mit unserem Schamanen einen Dämon aufs Schlachtfeld rufen, der die Feinde in Schach hält. Derweil schicken wir zwei Decker in die Matrix und geben ihnen Deckung, während sie einen Fluchtweg öffnen. An anderer Stelle beißen wir beinahe ins Gras, als wir gegen mehrere schwer bewaffnete Gegner und riesige Basilisken antreten. Auch hier bringt ein Hacker-Angriff aber den entscheidenden Vorteil: Während unser Magier die Gegner mit einer Flammenwand auf Distanz hält, aktiviert unser Decker ein automatisches Geschütz, das die Gegner unter Beschuss nimmt. Solche Szenen sind cool, weil man hier das ganze Repertoire an Waffen, Zaubern und Ausrüstung nutzen muss. Es dauert aber einige Spielstunden, bis die Auseinandersetzungen derart knifflig werden. Wem das zu leicht ist, der kann den Anspruch über vier Schwierigkeitsgrade regeln.



Für manche Einsätze darf man sich sein Team frei aus verschiedenen Runnern zusammenstellen.


Nur selten bieten die engen Levels ein paar Hotspots, die man untersuchen kann.

DER EDITOR

Shadowrun Returns bietet nicht nur eine komplette Einzelspielererfahrung, sondern liefert auch einen Editor mit. Es ist das gleiche Werkzeug, mit dem auch die Entwickler ihre „Dead Man's Switch"-Kampagne erstellt haben. Das Tool ist zwar nicht gerade einsteigerfreundlich, mit etwas Zeit und Übung kann man aber prima Ergebnisse erzielen. Findige User haben zudem eigene Skript-Erweiterungen für den Editor geschrieben, wodurch sich dem Spiel neue Gameplay-Elemente hinzufügen lassen. So ist es nun beispielsweise mit wenig Aufwand möglich, Loot bei besiegen Feinden zu finden – ein Feature, das dem Hauptspiel noch gefehlt hat. Zu den ersten Mods aus der Community zählt beispielsweise ein Remake des beliebten SNES-Klassikers *Shadowrun* von 1993. (Jake Armitage, der Hauptcharakter des Spiels, hat übrigens auch einen Gastauftritt in *Shadowrun Returns*.) Da Spiel und Editor erst seit wenigen Wochen erhältlich sind, befinden sich die meisten Mods und Erweiterungen aber noch im Alpha-Stadium. Wer die Steam-Version besitzt, kann den Steam Workshop nutzen, um unkompliziert neue Mods zu auszuprobieren.



Konsequenter Retro-Stril

Technisch ist *Shadowrun Returns* so schlicht geraten, dass es an ein Spiel aus den 90ern erinnert. Die hübsch gezeichneten Umgebungen versprühen viel Retro-Charme, die 3D-Figuren wirken jedoch lieblos und detailarm – weil man aber ohnehin nicht nahe ranzoomen kann, ist das nicht weiter schlimm. Der Geschichte hätten allerdings ein paar schöne Zwischensequenzen gut getan, selbst wenn es nur einfache, teilanimierte Standbilder gewesen wären. Doch nichts dergleichen: Das gesamte Spiel wird aus der isometrischen Perspektive mithilfe von Dialogen und Textfenstern inszeniert, mehr gibt es einfach nicht. *Shadowrun Returns* bleibt dieser strengen Retro-Richtlinie auch beim Sound treu: Es gibt keine Sprachausgabe. Manchen Spielern dürfte das vielleicht zu altmodisch sein. Puristen hingegen dürften sich freuen, denn so können sie sich ganz auf die gut geschriebenen Texte konzentrieren.

Blödes Speichersystem

Abseits der Grafik hat die Technik auch ein paar handfeste Macken. Das Spiel lief zwar weitestgehend fehlerfrei, gegen Spielende mussten wir einen Levelabschnitt aber einmal neu starten, weil sich ein Hotspot nicht aktivieren ließ. Der simplen Maussteuerung mit ihren großzügigen Symbolen merkt man außerdem an, dass *Shadowrun Returns* auch für Tablets erscheinen soll. Wirklich nervig ist aber das Speichersystem: Freies Speichern ist grundsätzlich nicht möglich, man muss sich stets auf die Autosave-Funktion verlassen. Da ist es besonders ärgerlich, dass manche der automatischen Checkpoints unnötig weit auseinander liegen. Vor allem gegen Spielende haben wir uns daran gestört, da die Kämpfe hier deutlich länger und kniffliger ausfallen als zuvor – wer vor Erreichen des Checkpoints ins Gras beißt, muss den gesamten Level von vorn beginnen.

Wiederspielwert und Editor

Egal ob man die Steam- oder DRM-freie Kickstarter-Version von *Shadowrun Returns* gekauft hat, beide Fassungen werden mit einem umfangreichen Editor ausgeliefert. Mit diesem Tool können Fans nicht nur eigene Levels, sondern komplette Kampagnen basteln und untereinander tauschen – ein mächtiges Werkzeug, das dem Spiel ein langes Leben bescheren dürfte. Immerhin gibt es schon jetzt eine aktive Community, die bereits an ersten Geschichten bastelt. Das entschädigt auch etwas für den geringen Wiederspielwert: Es lohnt sich einfach nicht, die „Dead Man's Switch"-Kampagne ein weiteres Mal anzugehen, da sich die Wahl der Klasse ohnehin nicht auf die Geschichte auswirkt und der Spielverlauf streng linear ist.

Über DRM und DLC

Nicht nur die engagierten Fans, sondern auch Harebrained Schemes selbst wird das Spiel weiter unterstützen: Derzeit sind die Entwickler mit den Arbeiten an einer umfangreichen Berlin-Kampagne beschäftigt, die diesen Herbst per DLC erscheinen soll. Es bleibt zu hoffen, dass das Team hier mehr aus seinen Möglichkeiten machen wird: Mit mehr Tiefgang, einem Loot-System, mehr Entscheidungsfreiheit, größeren Schauplätzen und verschiedenen Lösungswegen könnte die Berlin-Kampagne nämlich beweisen, dass in *Shadowrun Returns* noch weit mehr steckt als nur ein seichtes Retro-Rollenspiel. ❑

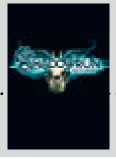
MEINE MEINUNG | *Felix Schütz*

„Wenig Tiefgang, kaum Freiheiten. Aber die Geschichte reißt es raus."

Shadowrun Returns will und wird nicht jedem Rollenspieler gefallen. Dafür ist es in vielerlei Hinsicht einfach zu seicht und eingeschränkt. Aber Retro hin oder her, von einem Rollenspiel im Jahre 2013 hatte ich mir einfach mehr Wahlfreiheit, mehr Entscheidungen, mehr Tiefgang erhofft. Welche Rasse oder Klasse ich wähle, ist für die Quests zum Beispiel häufig egal. Alternative Lösungswege sind selten vorhanden und wenn doch, liegen sie meist unübersehbar ein paar Meter neben dem Hauptweg. Nicht mal ein Loot-System ist enthalten und in den Levels gibt es auch sonst einfach kaum was zu entdecken. *Shadowrun Returns* macht also eine ganze Menge falsch – und trotzdem hat es mir Spaß gemacht! Das hat es seinem tollen Universum, vor allem aber den talentierten Autoren zu verdanken: In vielen anderen Spielen nerven mich lange Texte, hier hingegen lese ich sie gerne – wenn Dialoge und Charaktere so sorgfältig geschrieben sind wie in *Shadowrun Returns*, fehlt mir auch die Sprachausgabe nicht. Hier sind die Textfenster völlig ausreichend, wie in einem Adventure der 90er – das ist Retro im positiven Sinn. Und nun leg los, liebe Community – ich freue mich auf neue Kampagnen, die ihr mit dem Editor bastelt! Die dürfen dann auch gern etwas mehr Tiefgang und Freiheiten haben als das Hauptspiel.

SHADOWRUN RETURNS

Ca. € 19,-
25. Juli 2013



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Harebrained Schemes
Publisher: Harebrained Schemes
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Wer das Spiel ausreichend per Kickstarter unterstützt hatte, bekam ab Releasetag eine DRM-freie Version zur Verfügung gestellt. Für alle anderen ist *Shadowrun Returns* nur über Steam erhältlich.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hübsch gezeichnete 2D-Levels im Retro-Look, aber billige Effekte und klobige 3D-Figuren.
Sound: Keine Sprachausgabe. Die Musik ist manchmal stimmig, oft aber auch nervig – gerade in Kämpfen.
Steuerung: Simple Mausbedienung. Manche Buttons reagieren jedoch nur verzögert auf Klicks.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangabe): CPU mit 1,4 GHz, 2 GB RAM, Grafikkarte mit 256 MB, Windows XP/Vista/7

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Shadowrun zeichnet eine finstere Zukunftsvision. Im Handlungsverlauf trifft man auf übel zugerichtete Menschen, deren Körper mit Leichenteilen vernäht wurden. Menschen bluten in Kämpfen, derbe Splattereffekte gibt's aber nicht.

DIE TEST-ABRECHNUNG

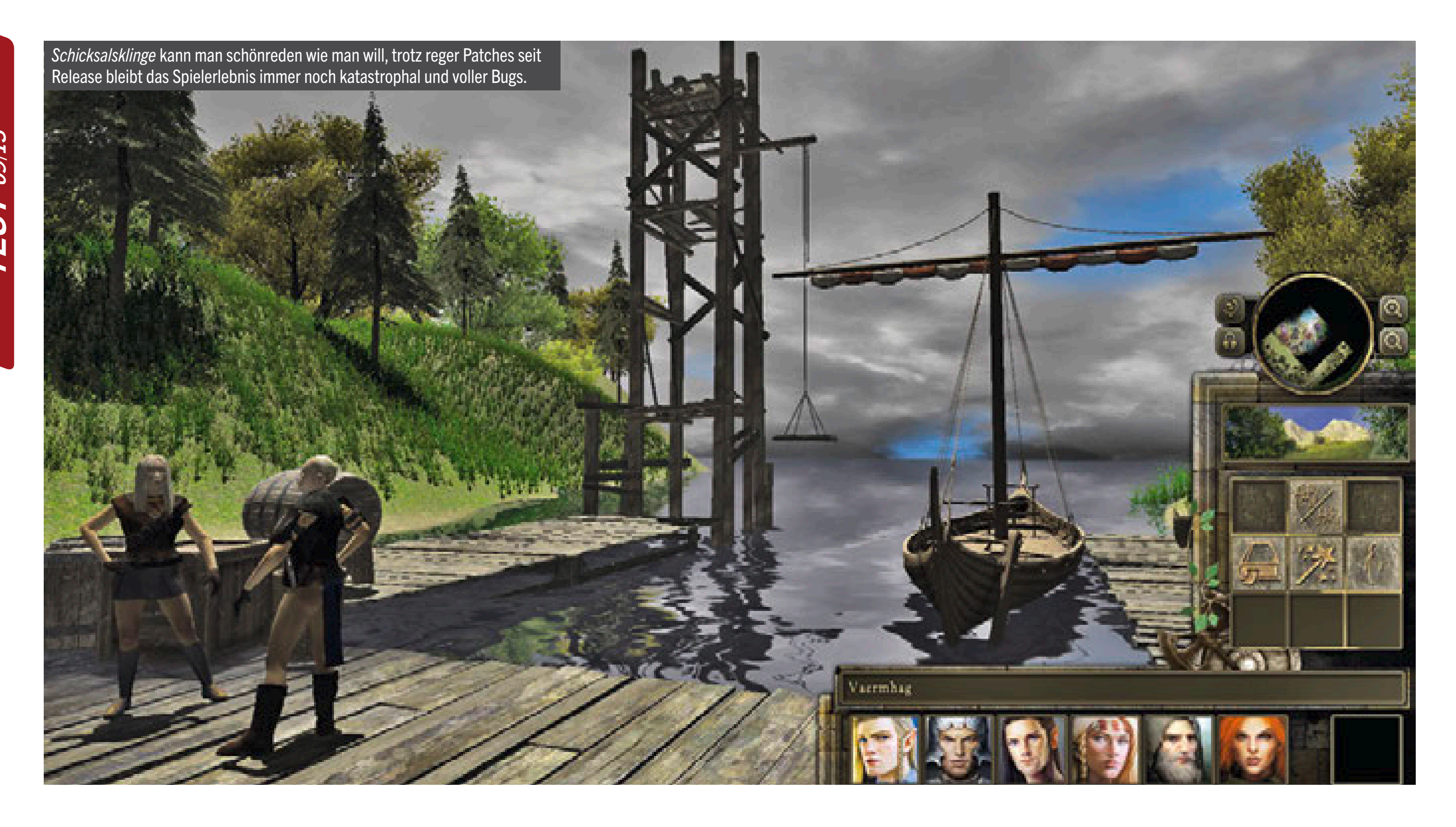
Testversion: 1.0.1
Spielzeit (Std.:Min.): 12:00
Wir spielten *Shadowrun Returns* zwei Mal komplett durch. Einmal trat dabei ein Questbug auf, wodurch wir einen Level neu starten mussten.

PRO UND CONTRA

- \+ Ordentliche Geschichte
- \+ Gut geschriebene (englische) Texte
- \+ Spannendes Universum
- \+ Passender Retro-Grafikstil
- \+ Simpel-solide Rundenkämpfe
- \+ Ordentliche Auswahl an Talenten
- \+ Umfangreicher Editor
- \+ Günstiger Preis (19 Euro)
- − Sehr linearer Spielverlauf
- − Kleine, eingeengte Levels ohne Erkundungsanreize
- − Kaum Entscheidungsfreiheit
- − Klassen- und Rassenwahl ohne Auswirkung auf die Story
- − Keine böse Spielweise möglich
- − Kein Loot bei besiegten Gegnern
- − Wenig Items, lustloses Inventar
- − Ätzendes Speichersystem
- − Teils nervige Musik in Kämpfen
- − Kein Intro, keine Story-Einführung

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **73**



Schicksalsklinge kann man schönreden wie man will, trotz reger Patches seit Release bleibt das Spielerlebnis immer noch katastrophal und voller Bugs.

DSA: Nordlandtrilogie – Schicksalsklinge

Von: Stefan Weiß

Bug-Alarm statt Retro-Charme: Ein solch trauriges Schicksal hat Aventurien wahrlich nicht verdient!

Einen Rollenspielklassiker neu aufzulegen ist ein ehrenwertes Anliegen. Dafür zollen wir dem kleinen Team von Crafty Studios auch unseren Respekt, sich an Attics *Nordlandtrilogie* zu versuchen. Ganz wie im Original von 1992 begibt man sich im neuen *Schicksalsklinge* auf die Suche nach dem gleichnamigen Schwert. Charaktere lassen sich getreu der Regelvorlage erstellen, man kann die 3D-Welt erkunden, kämpfen und durch Aventurien reisen. Und damit sind wir auch schon am Ende der positiven Fahnenstange angelangt.

Bugs statt Spielspaß, ein interessantes Konzept

Bei den Zwölfen! Was in aller Welt ist da bloß bei der Entwicklung schiefgelaufen, dass zum Release ein solch desaströses Stück Software-Müll als Verkaufsversion in den Handel gelangt? Dass PC-Spiele Bugs haben, ist man ja gewohnt. Doch selten in solch großen Ausmaßen wie in diesem Fall. *Schicksalsklinge* war am ersten Verkaufstag schlicht unspielbar, sodass wir nach etlichen Stunden den Test abgebrochen haben. Auch die ersten Patches änderten kaum etwas daran. Abstürze und schwere Bugs blieben weiter bestehen. Inzwischen haben die Entwickler, das muss man ihnen lassen, ohne Unterlass weitere Patches nachgeschoben, mit denen das Fantasy-Abenteuer spielbar sein soll. Unser Test basiert daher auf der Spielversion 1.13, 130807-2251.

Doch *Schicksalsklinge* bleibt ein Trauerspiel. Mit der schlechten Grafik und dem hässlichen Figurendesign kann man leben, die statische und fehlerhafte Beleuchtung tolerieren. Das sperrige Regelwerk sowie kaum vorhandene Erklärungen für Talente, Zauber und dem grundsätzlichen Rollenspielsystem von *DSA,* das war schon im Originalspiel so und man fragt sich (auch als eingefleischter *DSA*-Spieler), ob man sich beim Wort Neuauflage nicht doch ein wenig mehr Gedanken zum Thema Bedienkomfort hätte machen sollen. Immerhin, es gibt eine Minimap und Orte auf der Karte sind markiert – schön.

Hier funktioniert einfach nichts!

Doch selbst wenn es das Ziel der Entwickler gewesen ist, sich eben möglichst 1:1 an der Vorlage zu orientieren, dann muss das Spiel doch in seinen Kernelementen funktionieren. Und genau das ist beim neuen *Schicksalsklinge* nicht der Fall. Nehmen wir als zentrales Beispiel mal die Kämpfe her. Da bleiben Figuren an unsichtbaren Wänden hängen oder verweigern die ihnen erteilten Befehle. Damit es fair bleibt, verhalten sich die Gegner zum Glück oft genauso dämlich, drehen sich auf der Stelle, zucken wild zappelnd im Kreis oder machen auch mal gar nichts.

Die Animationen sind oft nicht korrekt dargestellt, so bleiben besiegte Gegner einfach stehen, man weiß alsbald nicht mehr, wer überhaupt noch zu bekämpfen sein soll. Trotz freier Schussbahn behauptet da ein Fernkämpfer, er habe keine Sichtlinie zum Ziel. Die Zugreihenfolge gerät manchmal durcheinander, da sich die Charakterporträts ineinander verschieben, dann dürft ihr raten, wer nun an der Reihe ist. Sollte man es dennoch schaffen, einen Kampf erfolgreich zu beenden, enttäuscht einen die magere Belohnung. Eine halbe Stunde Rundenkampf für einen rostigen Dolch? Nein danke. Aber gut, den kann man ja verkaufen.

Handeln und Feilschen gehören ja auch zum *DSA*-Flair. Doch leider mussten wir feststellen, dass auch bei solchen simplen Dingen kein

AUF EXTENDED-DVD
• Video zum Spiel

DIE FÜNF SCHLIMMSTEN SPIELSPASSVERDERBER

Die Neuauflage von *Schicksalsklinge* als Spiel zu bezeichnen ist eine schlichte Übertreibung. Selbst wenn man Atmosphäre und Grafik komplett außen vor lässt, ist das Werk von Crafty Studios die reinste Zumutung. Ein paar Beispiele gefällig?


Das katastrophale Figurendesign macht jedes Rollenspielgefühl zunichte, zudem ist die Interaktion mit der Spielwelt immer wieder fehlerhaft.


Kämpfe sind hoffnungslos verbuggt, Aktionen werden oft einfach nicht ausgeführt.


Bugs, Bugs, Bugs: Die Truhe war eben noch voll. Wir prüfen kurz unser Inventar und öffnen die Truhe wieder – Pech, da hat sich wohl Diebesgott Phex schon am Inhalt vergriffen, alles leer.


▲ Bedienungsfehler an allen Ecken und Enden wie etwa hier, wo aktuelle Statusänderungen in der Porträtleiste plötzlich nicht mehr angezeigt werden.


◀ Reisen oder Kämpfen? In *Schicksalsklinge* geht (ungewollt) beides! Während einer Rast werden wir angegriffen und das Spiel schaltet in den Kampfmodus um, blendet aber gleichzeitig das Reisemenü ein. So bestreiten wir mehrere Tagesmärsche mit der Gruppe, während der Kampfbildschirm weiterhin stets eingeblendet bleibt.

Spaß aufkommt. Um etwa unsere fünf überzähligen Dolche zu verkaufen, suchen wir den passenden Händler auf, der sich jedoch nicht immer ansprechen lässt, warum, wissen die Götter. Wenn es dann doch mal klappt, sehen wir im offenen Handelsmenü auch unsere fünf Dolche, prima. Ein Schieberegler für die Anzahl ist auch da, doch wer glaubt, man könne die gewünschte Ziffer einstellen, hat sich geschnitten. Das ist nur bei stapelbaren Items möglich, unlogisch. Sicher, das ist nur eine Kleinigkeit, aber angesichts all der anderen, schwerwiegenden Bugs, trägt es zum insgesamt negativen Spielerlebnis bei. Zu viele Features sind einfach schlecht umgesetzt.

Aber gut, lassen wir das mit dem Warenverscherbeln und reisen ein wenig durch Aventurien. Die klassische Reisekarte ist eigentlich ganz hübsch, ebenso die Sache mit dem nächtlichen Lager und den dazugehörigen Rollenspieltugenden wie Kräuter sammeln, Proviant beschaffen, Magie anwenden, Wache schieben. Doch dass es auch dabei zu Bugs kommt, zeigt der Extrakasten oben. Es ist völlig egal, welches Feature man sich herauspickt, keines funktioniert (bislang) vernünftig. Die an sich ordentliche Sprachausgabe mutiert zum unfreiwilligen Witz, da keinerlei Namen eingesprochen wurden. Zudem zeigt das Programm oft auch die falschen Textzeilen an, dann heißt es Konfusion statt Kommunikation.

Keine Kaufempfehlung möglich

Auf der Webseite der Entwickler heißt es: „Wir haben immer den Spieler im Fokus. Ein Spiel ohne den Blick auf den Benutzer zu designen, zu entwickeln und zum Laufen zu bringen, wäre nutzlos.“ Wie wahr. Vielleicht, nach vielen, vielen weiteren Patches wird dieser Satz auch für *Schicksalsklinge* gelten. Bis dahin sagen wir „Finger weg von diesem Produkt.“ ❑

MEINE MEINUNG |

Stefan Weiß



„Ich spiele lieber das DOS-Original!“

Schon das alte *Schicksalsklinge* war kein benutzerfreundliches, fehlerfreies oder technisch brillantes Spiel. Aber es besaß etwas ganz Wichtiges: Viel *DSA*-Flair und es zog einen trotz seiner Macken in den Bann. Und gerade das vermag die Neuauflage nicht. Zu schwerwiegend sind die vielen Fehler, zu abstoßend das Design, das einfach stümperhaft wirkt. Wie soll da Heldenstimmung aufkommen, wenn die Charaktere in der 3D-Ansicht wie schlechte Witzfiguren daherkommen und so rein gar nichts mit den an sich hübschen Porträts zu tun haben? Selbst im gepatchten Zustand lässt sich die Neuauflage nur schwer ertragen und ist den Kauf nicht wert.

DSA: NORDLAND-TRILOGIE – SCHICKSALSKLINGE

Ca. € 20,-
30. Juli 2013

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Crafty Studios
Publisher: UIG Entertainment
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Um *Schicksalsklinge* spielen zu können, benötigt ihr einen gültigen Steam-Account.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Detailarm, fehlerhafte Beleuchtung, hässliche Texturen
Sound: Kaum Soundeffekte, ordentliche Sprecher, Musik am Original angelehnt, aber technisch mau
Steuerung: Hakelig und ungenau, zudem fehlen Erklärungen. Einsteiger haben keine Chance.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Intel Core 2 Duo E4300/ AMD A64 X2/4400+, Geforce 6800 GT/Radeon HD 2600 XT, 1 GB RAM
Empfehlenswert: Intel Q6600/Phenom II X2 550, Geforce 9800 GT/Radeon HD 4770, 4 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Es dürfte wohl hauptsächlich an den manchmal derben Texten liegen, dass *Schicksalsklinge* so hoch eingestuft wurde. Denn die Kämpfe verlaufen ohne große Gewaltdarstellung ab.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion, gepatcht auf Version 1.13, 130807-2251
Spielzeit (Std.:Min.): 20:00
Wir haben mehrere Testanläufe gestartet, um Patches mit einzubeziehen. Trotzdem war es an vielen Stellen nicht spielbar und wir hatten mit Abstürzen und Bugs zu kämpfen.

PRO UND CONTRA

- + Hübsche Charakterportäts
- + Am Original orientierte Musik
- + Ordentliche Sprecher
- + Gut gemeinter Retro-Versuch …
- − … der jedoch aufgrund der vielen Mängel fehlschlägt
- − Völlig veraltete Grafik
- − Katastrophales Figurendesign
- − Verbuggte Kämpfe
- − Schlechte Performance
- − Umständliche Menüs
- − Bugs beim Reisesystem
- − Fehlende und falsch platzierte Texte
- − Hakelige Steuerung
- − Unsichtbare Wände
- − Unmotivierendes Beutesystem
- − Grafik- und Beleuchtungsfehler
- − Hässliche Animationen
- − Viele Programmabstürze

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG**



Gerons Abenteuer in Andergast spielt an neuen Schauplätzen wie der Kneipe und an Orten aus dem Vorgänger wie etwa Gwinnlings Haus, in dem er die zum Raben verwandelte Nuri gesund pflegt (oben).

Das schwarze Auge: Memoria

Von: Marc Brehme

Knapp ein Jahr nach *Satinavs Ketten* erscheint nun die Fortsetzung. Größer, schöner und abwechslungsreicher.

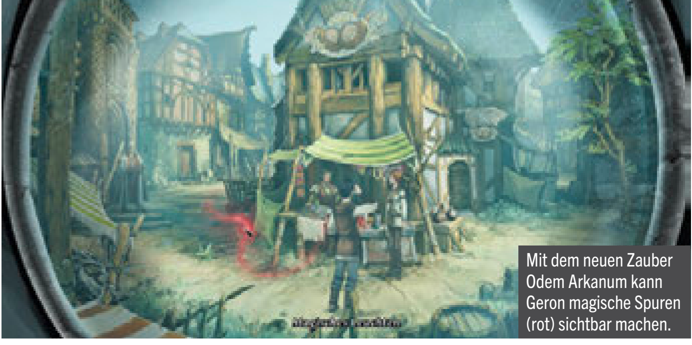
Daedalic Entertainment mausert sich mehr und mehr zum Hersteller immer neuer Abenteuer im Rollenspiel-Universum von *Das Schwarze Auge*. Kommt im November mit *DSA: Blackguards* ein Rundentaktikspiel in den Handel, bedient der Hamburger Publisher vorher einmal mehr die Adventure-Liebhaber. Mit *Das Schwarze Auge: Memoria* könnt ihr euch dann knapp ein Jahr nach der Veröffentlichung von *Satinavs Ketten* nun durch die Fortsetzung der Geschichte um Vogelfänger Geron rätseln.

Eure Abenteuer in *Memoria* beginnen etwa drei Monate nach den Ereignissen des Vorgängers. Zwar schafften es Geron und die Fee Nuri am Ende, Andergast vom bösen Seher und seiner gefährlichen Rabenplage zu befreien, aber dafür brachten sie große Opfer. Seit Nuri dabei in einen Raben verwandelt wurde, setzt Geron alles daran, das wieder rückgängig zu machen. Dabei soll ihm der fahrende Händler Fahi helfen, der im Gegenzug dazu von Geron ein Rätsel gelöst haben möchte.

Fahi wird seit einiger Zeit von einem Traum heimgesucht und erlebt darin Nacht für Nacht die Geschichte von Prinzessin Sadja, die vor 450 Jahren im Königreich Fasar die Maske des Malakkar in ihren Besitz bringen konnte. Diese birgt gewaltige Macht in sich. Das geheimnisvolle und mächtige Artefakt kann Dinge ungeschehen machen und Erinnerungen ausradieren oder an jemand anderes weitergeben.

Die Magie der Zauber

Mit der ehrgeizigen und etwas überheblichen Sadja gibt uns Entwickler Daedalic Entertainment neben Geron einen zweiten spielbaren Charakter an die Maushand. Die Handlungsstränge der beiden Protagonisten sind eng miteinander verwoben. Man wechselt häufig zwischen Geron in der aventurischen Gegenwart im Spiel und Sadja in der zweiten Zeitlinie. Diese spielt während der großen Magierkriege, die Aventurien vor 450 Jahren erschütterten. Dabei sind die Übergänge zwischen den Charakterwechseln erzählerisch gut eingebettet und passen sich schön in den Spielfluss ein.



Mit dem neuen Zauber Odem Arkanum kann Geron magische Spuren (rot) sichtbar machen.



Sadja ist auf dem Weg nach Drakonia. Ein Dämonenstab verleiht ihr magische Fähigkeiten.



Der Typ der Rätsel variiert je nach Kapitel. Hier muss die hungrige Sadja ganz klassisch Gegenstände kombinieren, um eine Falle zu bauen und ein wildes Kaninchen hineinzulocken.

SAMMLER-EDITION

Memoria kommt auch in einer Collector's Edition auf den Markt.

Für knapp 60 Euro kann man *Memoria* exklusiv beim Onlinehändler Amazon auch als Sammler-Edition erstehen. Dafür gibt's neben dem eigentlichen Spiel auch eine Making-of-Video-DVD, ein aufwendiges Artbook zur Entstehung des Spiels, ein Mousepad mit dem Motiv der legendären Tempelfestung Drakonia, eine Soundtrack-CD, ein gefaltetes Wendeposter und acht *DSA*-Charakterkarten.

Beide Figuren greifen zum Lösen von Rätseln auch auf mehrere Zauber zurück. Neben dem Zerstören beziehungsweise Reparieren von Gegenständen kann Magiedilettant Geron mit Odem Arcanum magische Spuren in der Umgebung sichtbar machen und setzt zu Spielende auch Sadjas Zauber ein. Diese kann magische Gegenstände aktivieren bzw. deaktivieren, Visionen in die Köpfe anderer Charaktere pflanzen und verfügt auch über einen Versteinerungszauber.

Abwechslungsreiche Grübeleien

Beim Rätseldesign sticht heraus, dass die Entwickler in jedem der acht Kapitel des Spiels andere Schwerpunkte gesetzt haben. So halten sich die klassischen Kombinationsrätsel mit Inventargegenständen eher im Hintergrund. Stattdessen ist der Spieler in einem Spielabschnitt fast nur mit Magie beschäftigt; in einem anderen muss man durch geschickt gewählte Dialogoptionen andere Charaktere beeinflussen.

Ähnlich verhält es sich auch in einem Level, das fast ohne Gegenstände auskommt und in dem wir die Gedanken von anderen Charakteren manipulieren müssen, um weiterzukommen. Dies ist in den „Vision schicken"-Zauber von Sadja eingebettet, grundsätzlich eine schöne Idee und hat auch einige Male sehr gut funktioniert. Etwa, wenn wir einem Charakter einredeten, ihm sei kalt, um ihn zu einem Lagerfeuer in eine Falle zu locken. Allerdings waren auch gerade diese Rätsel einige Male eher durch bloßes Ausprobieren als logisches Denken lösbar. Da half auch die neu eingebaute Hilfefunktion nichts, denn die verrät nicht die Lösung der aktuellen Knobelei, sondern lediglich zwei grobe Hinweise. Hier wäre eine mehrstufige Hilfefunktion, die den Spieler optional mit immer mehr Hinweisen bis zur konkreten Lösung führt, die bessere Wahl gewesen.

Etwas nervig fanden wir im Test auch das Durchqueren eines Wald-Labyrinthes mit Sadja, das man nach einigen Versuchen aber überspringen konnte. Ansonsten ist das Rätseldesign vor allem durch die neuen Zauber und an die Locations angepassten Rätseln, die im Spielverlauf etwas schwerer werden, abwechslungsreich und gelungen.

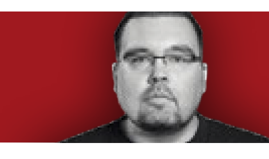
Auch akkustisch ein Genuss

Musik, Sounds und Sprachausgabe liegen auch bei diesem Daedalic-Titel auf gewohnt hohem Niveau. Der Soundtrack ist eingängig und sorgt für die passende Atmosphäre, die nicht mehr ganz so melancholisch wie im Vorgänger ist. Ab und an könnten Soundeffekte jedoch etwas mehr Pep vertragen. Die Sprechrollen sind fast alle passend besetzt, lediglich die Magierschülerin Bryda und Sadjas verzauberter Stab tanzen etwas aus der Reihe. Die häufig überaus satirische Antworten des Stabes sind als Stilmittel eine tolle Idee, allerdings gelingt es dem Sprecher nicht immer, diese richtig rüberzubringen und einige Passagen wirken wie abgelesen und etwas unpassend emotional gefärbt. ❑

Der Zerstören-Zauber könnte hier gute Dienste leisten. Wenn man ihn clever einsetzt.

MEINE MEINUNG |

Marc Brehme

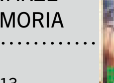


„Gelungene Fortsetzung mit epischer Story"

Daedalic Entertainment hat bei *Das Schwarze Auge: Memoria* eine einfache Formel verfolgt. Beim Nachfolger von *Satinavs Ketten*, ihrem ersten Adventure in der *DSA*-Welt, gibt's einfach mehr von allem: mehr Story, mehr Zauber, mehr Rätsel, mehr Abwechslung, mehr Animationen und mehr Soundtrack. Gerade bei der Geschichte wäre weniger aber vielleicht etwas mehr gewesen. Lange bleibt unklar, wohin die Reise geht. Manch einer mag das spannend finden, andere hingegen wieder auch etwas frustrierend, wenn gegen Ende des Spiels dann die Puzzleteile der Geschichte geballt auf ihn einstürzen und zwar endlich ein großes Ganzes ergeben, dieses dann aber auf Anhieb nur schwer zu verstehen ist. Zu viele Informationen prasseln auf den Spieler ein. „Halt! Nun mal langsam! Wie war das jetzt?" möchte man rufen und sehnt sich nach einer Pause, um das Geschehen verarbeiten zu können. Dennoch ist *Memoria* ein gelungener Nachfolger geworden, der vor allem durch seine Atmosphäre, lange Spielzeit und abwechslungsreichen Rätsel punktet.

DAS SCHWARZE AUGE: MEMORIA

Ca. € 39,-
30. August 2013



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Daedalic Entertainment
Publisher: Deep Silver
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Die Retailversion des Spiels im Laden wird ohne Kopierschutz oder DRM ausgeliefert.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schicke, handgezeichnete und stimmungsvolle Schauplätze, teils gelungene (u. a. Wettereffekte, Nebel, Nuri als Rabe), teils sehr schwache Animationen (Charaktere in Dialogszenen, insbesondere Gesichter), keine Lippensychronität
Sound: Umfangreicher und stimmiger Soundtrack, mit wenigen Ausnahmen durchgehend sehr gute und emotional passende Sprachausgabe
Steuerung: Typisches und komfortables Point & Click mit der Maus, Hotspotanzeige, Inventargegenstände am Mauszeiger durchscrollbar, optionale Hilfe- und Journalfunktion

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Windows Vista/7/8, Single-Core-CPU mit 2,5 GHz oder Dual-Core-CPU mit 2 GHz, 2 GB RAM (2,5 GB für Windows Vista/7, Grafikkarte mit 512 MB RAM und OpenGL 2.0, 10 GB freier Festplattenspeicherplatz
Empfehlenswert: Dual-Core-CPU 3 GHz, 4 GB RAM, Grafikkarte mit 1 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Im Spielverlauf werden Spielfiguren versteinert bzw. getötet. Es gibt aber keine explizite Gewaltdarstellung.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: v1.0
Spielzeit (Std.:Min.): 14:55
Bis auf seltene kurz Framerate-Einbrüche lief das Spiel problemlos.

PRO UND CONTRA

- ➕ Schöne *DSA*-Atmosphäre
- ➕ Meist sehr gelungene Vertonung
- ➕ Zwei spielbare Hauptcharaktere
- ➕ Spannende Perspektivwechsel
- ➕ Lange Spielzeit
- ➕ Stimmiger Grafikstil
- ➕ Witzige Sprüche und Zwiegespräche zwischen Charakteren
- ➕ Epische Story mit einigen Twists …
- ➖ … deren Teile sich erst spät zusammenfügen und vorher eher verwirren
- ➖ Benutzte Dialog-Antworten werden nicht deaktiviert
- ➖ Einige recycelte Schauplätze
- ➖ Hilfefunktion nicht immer hilfreich
- ➖ Schwacher Einstieg ohne Intro und/oder Abriss des Vorgängers

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **84**

Der Einkaufsführer

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

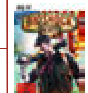


Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

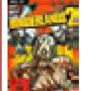
Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93



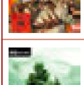
Bioshock Infinite
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die gigantische fliegende Stadt Columbia dient als fantasievolle Kulisse für eine emotionale, verwirrende, spannende und ungeheuer beeindruckende Geschichte. Das grandiose Erlebnis wird nur von biederen Standard-Shooter-Elementen getrübt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91



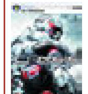
Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86



Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92



Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



+ Crysis 2 — Getestet in Ausgabe: 04/11
Verlegt den Kampf gegen die Ceph-Aliens ins menschenleere New York

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



+ Crysis 3 — Getestet in Ausgabe: 03/13
Bildgewaltiges Finale mit famosem Leveldesign und verwirrender Story

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

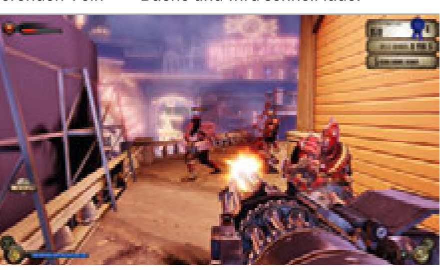


Half-Life 2
Getestet in Ausgabe: 12/04
Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Schon wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	96

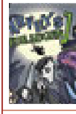
Bioshock Infinite: Clash in the Clouds

Zwar punktet **Bioshock Infinite** vor allem mit einer abenteuerlichen Geschichte, der neue DLC **Clash in the Clouds** bedient sich aber der eher mäßigen Kampfmechanik und wirft den Spieler zusammen mit Elizabeth in eine von vier Arenen. Schaltet man die in bis zu 15 Angriffswellen attackierenden Feinde aus oder absolviert Sonderaufgaben, verdient man Geld. Zwischen den Runden werden Schießeisen gewechselt und Waffen- und Fähigkeiten-Verbesserungen erworben. Überlebt man eine Welle zum ersten Mal, gibt's zur Belohnung entweder ein Kleidungsstück oder eine Flasche, um die Statuswerte zu verbessern. Für ein wenig mehr Vielfalt kann man neben der Standardkarte noch drei weitere freischalten, alle nach Orten des Hauptspiels modelliert. Der Spaß schlägt mit knapp fünf Euro zu Buche und wird schnell fade.

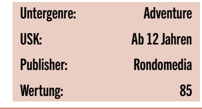


Adventures

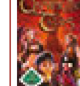
Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik „Action"!



Harveys neue Augen
Getestet in Ausgabe: 09/11
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten *Edna bricht aus* legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

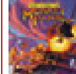


Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	85



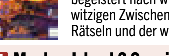
The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	HMH Interactive
Wertung:	85



The Curse of Monkey Island
Getestet in Ausgabe: 01/98
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte *Monkey Island* begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comic-Grafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	88



+ Monkey Island 2 Special Edition — Getestet in Ausgabe: 08/10
Tolles HD-Remake des urkomischen Originals von 1991

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

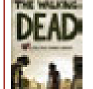
+ The Secret of Monkey Island SE — Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83



The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Headup Games
Wertung:	86



The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85



The Whispered World
Getestet in Ausgabe: 10/09
Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Deep Silver
Wertung:	85

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

+ Anno 2070 — Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89

Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die sieben PC-Games-Autoren zeigen Ihnen ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

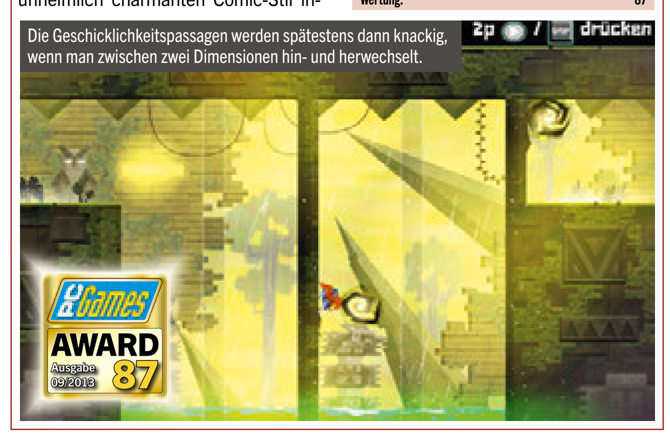


Sascha empfiehlt

Guacamelee! Gold Edition
Getestet auf: PCGames.de

Auf der PS3 und der Vita ist *Guacamelee!* (play³ 06/13, Wertung: 87 Punkte) bereits im April erschienen, nun folgte die genauso gelungene Umsetzung für den PC. Doch worum geht es überhaupt? Die Ausgangssituation in *Guacamelee!* ist nicht ganz so alltäglich: Wir werden Zeuge, wie der Herrscher der Totenwelt die Tochter von El Presidente entführt. Dabei stirbt die Spielfigur, findet im Jenseits eine magische Maske und wird in einen Luchador mit Superkräften verwandelt. So skurril das alles klingt, so liebevoll ist das ganze Geschehen inszeniert. Der Humor zieht sich durch jede Pore des Spiels. So verwandeln wir uns später in ein Huhn, um Engpässe zu überwinden, werfen unsere Gegner mit Wrestling-Moves durch die Gegend oder lassen uns von einem Ziegenmenschen ausbilden, der eure Mutter daten will. Auch Anspielungen auf die Internet-Kultur finden sich zuhauf. Grumpy Cat auf Plakaten, Batman als Wrestlingstar – wer genau hinschaut, entdeckt unzählige solcher Eastereggs. Das alles wird zudem in einem unheimlich charmanten Comic-Stil inszeniert – top! Das Spielgeschehen an sich gibt sich da schon bodenständiger, aber nicht minder interessant. In bester *Metroidvania*-Manier kämpft, hüpft und rätselt man sich durch erstaunlich große Levels. Wie es sich für das Genre gehört, ist Backtracking dabei Teil des Spieldesigns. Mit jeder neuen Fähigkeit, die der Luchador erhält, werden andere Bereiche der Spielwelt zugänglich. Diese Jagd nach Extras und Nebenmissionszielen ist mindestens genauso motivierend wie der Hauptstory zu folgen. Apropos Motivation: Während die Kämpfe noch relativ leicht ausfallen, sind die Geschicklichkeitspassagen verdammt knackig. Meist muss man mehrere Fähigkeiten kombinieren und auf die Millisekunde genau abpassen. Frustig wird das Ganze trotzdem nie. Trotz frei belegbarer Tastatur empfehlen wir aber dennoch ein Gamepad. In der Gold-Version ist übrigens noch Folgendes enthalten: zwei DLCs (ein Kostümpack und der „The Devil's Playground"-Level), Steam-Sammelkarten, ein Editor für eigene Kostüme und eine Steamworks-Anpassung. Wer für knapp 14 Euro jetzt immer noch nicht zugreift, ist selber schuld …

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Drinkbox Studios
Wertung:	87



Die Geschicklichkeitspassagen werden spätestens dann knackig, wenn man zwischen zwei Dimensionen hin- und herwechselt.

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



Assassin's Creed: Brotherhood
Getestet in Ausgabe: 04/11
In Teil 3 der Reihe meuchelt Held Ezio im Rom der Renaissance und baut eine eigene Assassinengilde auf, deren Verwaltung die spektakulären Kämpfe gut ergänzt. Die riesige Spielwelt bietet zahllose Aufträge und Nebenbeschäftigungen.
Untergenre: Action-Adventure | USK: Ab 16 Jahren | Publisher: Ubisoft | Wertung: 90

Assassin's Creed 3 — Getestet in Ausgabe: 01/13
Faszinierender, technisch unsauberer Trip ins Amerika des Kolonialzeitalters
Publisher: Ubisoft | Wertung: 88

Assassin's Creed: Revelations — Getestet in Ausgabe: 12/11
Befriedigender Abschluss der Geschichte um den italienischen Helden Ezio
Publisher: Ubisoft | Wertung: 88

Assassin's Creed 2 — Getestet in Ausgabe: 04/10
Die Aufträge in Teil 2 sind deutlich abwechslungsreicher als im Seriendebüt.
Publisher: Ubisoft | Wertung: 88

Assassin's Creed Director's Cut — Getestet in Ausgabe: 05/08
Inklusive zusätzlicher Nebenmissionen für das Mittelalter-Meuchelspiel
Publisher: Ubisoft | Wertung: 83

Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichen und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.
Untergenre: Action-Adventure | USK: Ab 16 Jahren | Publisher: Warner Bros. Interactive | Wertung: 92

Batman: Arkham Asylum — Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!
Publisher: Eidos | Wertung: 90

Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.
Untergenre: Third-Person-Shooter | USK: Ab 18 Jahren | Publisher: Electronic Arts | Wertung: 88

Dead Space 2 — Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!
Publisher: Electronic Arts | Wertung: 90

Dead Space 3 — Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.
Publisher: Electronic Arts | Wertung: 90

Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.
Untergenre: First-Person-Action | USK: Ab 18 Jahren | Publisher: Bethesda | Wertung: 91

Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von *GTA 4* sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der ihr die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigt.
Untergenre: Action-Adventure | USK: Ab 18 Jahren | Publisher: Rockstar Games | Wertung: 92

GTA 4: Episodes from Liberty City — Getestet in Ausgabe: 05/10
Zwei brillante Add-ons in einer Box, die auch ohne Hauptspiel funktionieren
Publisher: Rockstar Games | Wertung: 90

Hitman: Absolution
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Dank Spitzenatmosphäre und innovativem Contracts-Modus der beste Teil der Reihe!
Untergenre: Stealth-Action | USK: Ab 18 Jahren | Publisher: Square Enix | Wertung: 88

Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.
Untergenre: Third-Person-Shooter | USK: Ab 18 Jahren | Publisher: Rockstar Games | Wertung: 89

Max Payne 2 — Getestet in Ausgabe: 12/03
Legendäre Zeitlupenballereien mit Graphic-Novel-Story im Noir-Stil
Publisher: 2K Games | Wertung: 90

Dishonored: The Brigmore Witches

Mit dem zweiten und letzten Story-DLC schließt Entwickler Arkane Studios das Kapitel *Dishonored* auf würdige Weise ab. Der Kauf des Mini-Add-ons schlägt mit zehn Euro zu Buche: Eine lohnende Investition für Schleich-Fans, die bereits das Hauptspiel und den DLC-Vorgänger *The Knife of Dunwall* genossen haben. Der Spieler schlüpft erneut in die Rolle des Meuchelmörders Daud; Spielstände aus *The Knife of Dunwall* lassen sich samt der getroffenen Entscheidungen und ausgebauten Fähigkeiten importieren. Nach einem Abstecher in das aus dem Hauptspiel bekannte, aber leicht erweiterte Coldridge-Gefängnis erforscht ihr in Dauds Rolle zwei komplett neue, sehr große Levels mit vielen Abzweigungen und Nebenaufgaben. Knapp fünf Stunden dauert das, unterwegs trefft ihr interessante neue Gegnertypen wie teleportierende Hexen und von den Toten auferstehende Wachhunde. Prima: Auch im DLC lassen sich viele Situationen auf verschiedene Arten lösen. Wer will, verzichtet auf Kämpfe und schließt gar den Bosskampf ohne Blutvergießen ab. Die Geschichte um eine machthungrige Hexe fällt zwar arg simpel und wenig mitreißend aus, aber die wunderschöne Architektur der neuen Levels und die vielen Erkundungsmöglichkeiten machen das wett.



Feindlich gesinnte Hexen schießen mit Dornen auf Daud und beschwören magische Tentakel.

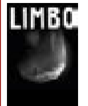
Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88



Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Limbo* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90

Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90

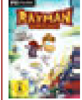


Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

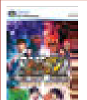
+ Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



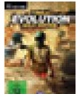
Rayman Origins
Getestet in Ausgabe: 04/12
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule, filmreif animiert in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Launiger Koop-Modus für vier Spieler inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



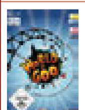
Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die *Arcade Edition* erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

Peter empfiehlt





Untergenre:	Adventure
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Lucas Pope
Wertung:	85

Papers, Please
Getestet auf: PCGames.de

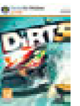
Die von Lucas Pope in Eigenregie entwickelte Indie-Perle überzeugt nicht nur durch Einfallsreichtum, sondern besitzt auch noch eine wichtige politische Botschaft. Als Grenzkontrolleur bestimme ich, wer in das an die Sowjetunion erinnernde Fantasieland Arstotzka einreisen darf und wer draußen bleiben muss. Dafür überprüfe ich unter Zeitdruck zahllose Ausweise und Papiere auf ihre Richtigkeit; für Fehler oder ein aus Mitleid zugedrücktes Auge hagelt es Lohnkürzungen. Die Knete brauche ich aber dringend, um meine virtuelle Familie zu versorgen. Daraus ergibt sich ein spannendes moralisches Dilemma, das in einer von rund 20 Endsequenzen resultiert. Schwere, aber faszinierende Kost!



Neben armen Schluckern und politischen Flüchtlingen treibt es auch Terroristen über die Grenze.

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



Dirt 3
Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88

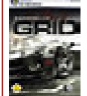
+ Colin McRae: Dirt 2 — Getestet in Ausgabe: 13/09
Arcadelastiges Rennvergnügen, mit dem auch Anfänger glücklich werden

Publisher:	Codemasters
Wertung:	87



F1 2012
Getestet in Ausgabe: 10/12
Eine Offenbarung für Formel-1-Fanatiker, trotz arcadelastiger Fahrphysik: *F1 2012* punktet mit großartiger Grafik, exzellentem Motorensound und realistischem Wetterwechsel. Aufgrund der offiziellen Daten der Saison 2012 ein Pflichtkauf für Fans!

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	87



Need for Speed: Shift 2 Unleashed
Getestet in Ausgabe: 04/11
Mit der Helmkamera von *Shift 2 Unleashed* fühlt ihr euch wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

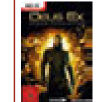
Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit *Race Driver: Grid* schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karrieremodus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

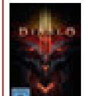
Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Deus Ex: Human Revolution
Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet *Deus Ex* mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Diablo 3
Getestet in Ausgabe: 06/12
Ungemein motivierendes und abwechslungsreiches Schlachtfest mit Spitzendesign und tollen Klassen. Im Koop-Modus und den höheren Schwierigkeitsgraden ist lang anhaltender Spaß garantiert. Solospieler ärgern sich über den fehlenden Offline-Modus.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	91

+ Diablo 2: Lord of Destruction — Getestet in Ausgabe: 08/01
Der ergraute Vorgänger inklusive Add-on ist auch heute noch gut spielbar.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90



Dragon Age: Origins
Getestet in Ausgabe: 12/09
Würdiger Nachfolger zur *Baldur's Gate*-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, atmosphärische Fantasy-Geschichte mit *Herr der Ringe*-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müsst ihr aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erlebt ihr gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



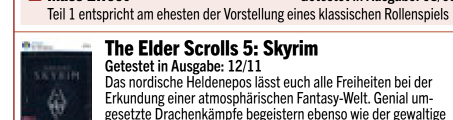
Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kauft euch gleich die Game of the Year Edition mit allen DLCs! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



Mass Effect 3
Getestet in Ausgabe: 04/12
Das Finale von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielt aber unbedingt vorher die beiden Vorgänger und übernehmt euren Spielstand!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

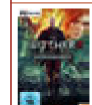


+ Mass Effect 2 — Getestet in Ausgabe: 02/10
Actionreiche Fortsetzung der spannenden Science-Fiction-Geschichte

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

+ Mass Effect — Getestet in Ausgabe: 08/08
Teil 1 entspricht am ehesten der Vorstellung eines klassischen Rollenspiels

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	85



The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Genial umgesetzte Drachenkämpfe begeistern ebenso wie der gewaltige Umfang von 200 Stunden; nur die Steuerung hat kleine Macken.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91

The Witcher 2: AoK – Enhanced Edition
Getestet in Ausgabe: 06/12
Als Hexer Geralt erlebt ihr eine erwachsene Geschichte um Politik, Gewalt und Sex. Die teils ungenaue Steuerung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Importiert euren Spielstand aus dem Vorgänger!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Namco Bandai
Wertung:	89

+ The Witcher: Enhanced Edition — Getestet in Ausgabe: 10/08
Düsteres Fantasy-Epos mit vielen kniffligen moralischen Entscheidungen

Publisher:	Atari
Wertung:	87

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.

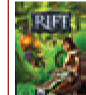


Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst. Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88

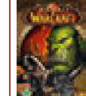
Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Kampf- und Quest-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



Rift
Getestet in Ausgabe: 04/11
Bewährte MMORPG-Qualitäten statt großer Innovation: *Rift* bietet einen sehr guten Mix aus PvE- und PvP-Inhalten, kombiniert mit einem gut funktionierenden Public-Quest-System. Dazu dürft ihr euch in einem flexiblen Talentsystem austoben.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Trion Worlds
Wertung:	88





World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94

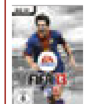


Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



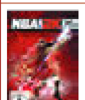
FIFA 13
Getestet in Ausgabe: 10/12
Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl irgendwo zwischen Simulation und Arcade-Kick zeichnen das Fußballspiel aus.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



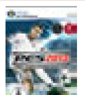
Fußball Manager 12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Als Trainer und Manager in Personalunion kümmert ihr euch um alle sportlichen und finanziellen Belange eures Fußballvereins. Die ungeheure Spieltiefe und Verbesserungen wie der überarbeitete 3D-Modus sorgen für unschlagbaren Langzeitspaß.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



NBA 2K12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der realistischen Partien so, als säßt ihr selbst im Stadion. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder werft Körbe in der Rolle von Altstars.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	90



PES 2013: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/12
Ein sehr flüssiges Spielerlebnis, authentische Ballphysik und eine eingängige Steuerung ergeben die bislang realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite bei der Präsentation und den Originallizenzen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	90

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



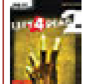
Battlefield 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



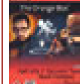
Call of Duty: Modern Warfare 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Dank neuer Spielmodi und des hervorragenden Waffengefühls ist der dritte Teil online enorm schnell und mitreißend. Die Strike-Pakete sind ein prima Ersatz für die Killstreaks, der neue Spec-Ops-Modus sorgt für viel Freude.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	90



Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellt ihr euch schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder ihr trachtet als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

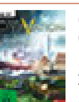


Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten *Half-Life*-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 5
Getestet in Ausgabe: 10/10
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmt die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88

Civilization 5: Gods and Kings Getestet in Ausgabe: 07/12
Die Add-on-Inhalte werten das Hauptspiel sinnvoll auf und runden es ab.

Publisher:	2K Games
Wertung:	89

Company of Heroes
Getestet in Ausgabe: 11/06
Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt *Company of Heroes* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons *Opposing Fronts* und *Tales of Valor* bieten dagegen zu wenig.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	90

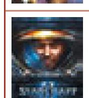
Company of Heroes 2 Getestet in Ausgabe: 07/13
Der Nachfolger versetzt Spieler ins Schneegestöber an der Ostfront.

Publisher:	Sega
Wertung:	88



Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	90

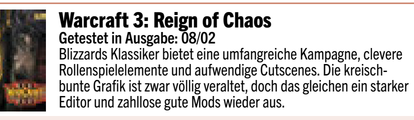


Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)

Starcraft 2: Heart of the Swarm Getestet in Ausgabe: 04/13
Das erste Add-on spinnt die Story weiter und baut den Online-Modus aus.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88 (Einzelspieler)

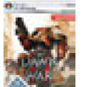


Warcraft 3: Reign of Chaos
Getestet in Ausgabe: 08/02
Blizzards Klassiker bietet eine umfangreiche Kampagne, clevere Rollenspielelemente und aufwendige Cutscenes. Die kreischbunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods wieder aus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92

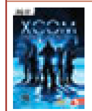
Warcraft 3: The Frozen Throne Getestet in Ausgabe: 08/03
Die Add-on-Kampagne übertrumpft sogar noch das tolle Hauptspiel.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92



Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Getestet in Ausgabe: 04/09
Dawn of War 2 ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügt ihr mit einem kleinen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel gegen Orks, Eldar oder Tyraniden.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	91



XCOM: Enemy Unknown
Getestet in Ausgabe: 11/12
Das aktuell beste Taktikspiel spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine beängstigende Alien-Übermacht an. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

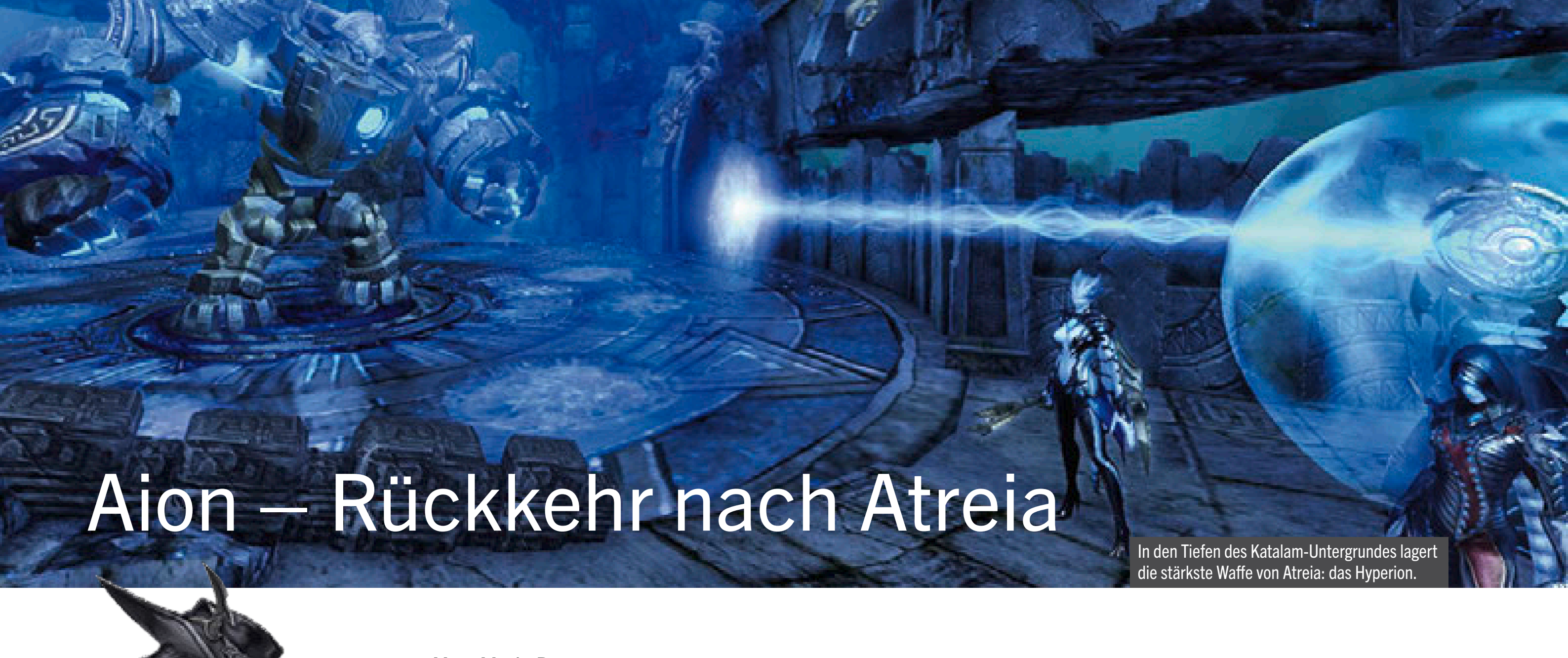
Untergenre:	Runden-Taktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	92

Call of Duty: Black Ops 2 – Vengeance

Das mittlerweile dritte Map-Pack zum Ego-Shooter erweitert *Black Ops 2* um vier neue Karten und kostet happige 15 Euro. Den Veteranen der Serie dürfte die verhältnismäßig große Map „Uplink“ aus Treyarchs Vorgänger bekannt sein. Karibikluft dürft ihr in „Cove“ schnuppern, einer tropischen Insel mit weißen Stränden. Auf „Detour“ kämpft ihr auf einer halb zerstörten Hängebrücke und nutzt Unterführungen, um eure Gegner zu flankieren. Den meisten Spaß macht die Map „Rush“. Zwischen künstlich aufgestellten Deckungsmöglichkeiten beschießt ihr das gegnerische Team in einer Paintball-Anlage. Fans des Zombiemodus freuen sich über den Neuzugang „Buried“: Nachdem ihr euch anfangs noch in einem Industriegebäude befindet, fallt ihr schnell in eine malerische Westernstadt ein. Dort gibt es jede Menge abwechslungsreicher Aufgaben zu bewältigen, außerdem erhaltet ihr Zugriff auf die neue Strahlenkanone Mark II.



Wenig Platz und viel Deckung erlauben auf „Rush“ knackig schnelle Gefechte mit euren Gegnern.



Aion – Rückkehr nach Atreia

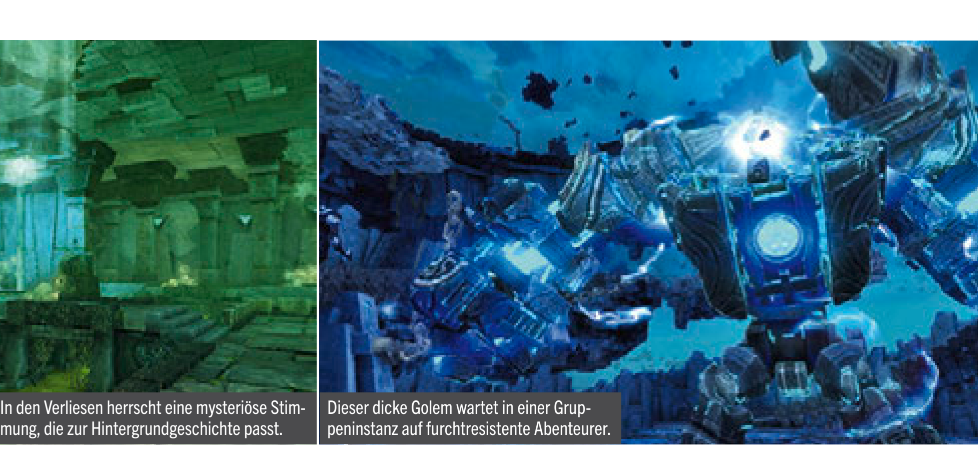
In den Tiefen des Katalam-Untergrundes lagert die stärkste Waffe von Atreia: das Hyperion.

Von: Maria Beyer

Heim nach Atreia – eine abtrünnige Daeva kehrt zurück. Was hat sich in Aion getan und welche neuen Inhalte bringt 4.0?

Als *Aion: The Tower of Eternity* im Jahr 2009 erschien, waren die Erwartungen der Spieler immens. Der Start verlief – von den überfüllten Servern mit mehrstündigen Wartezeiten mal abgesehen – eigentlich recht erfolgreich. Doch schon nach wenigen Wochen machte sich Unzufriedenheit unter den Spielern breit. Zu viel Grind war nötig, um die höchste Charakterstufe und die besten Klamotten zu erhalten. Bosse in Dungeons ließen begehrte Beute viel zu selten fallen, was für Frust sorgte. Doch trotz Serverschließungen und einer Abwanderung von großen Teilen der Community wurde eine kleine, aber treue Fangemeinde in Atreia heimisch.

Nach nunmehr vier Jahren und einer Umstellung auf Free2Play hat sich *Aion* gemausert und wurde in der Zwischenzeit um viele große Updates erweitert. Zahlreiche Fehler gehören der Vergangenheit an und das Gameplay wurde weiter an den europäischen Geschmack angepasst. Außerdem steht Update 4.0 in den Startlöchern. Lohnt sich für ehemalige Spieler also eine Rückkehr ins Reich von Elyos und Asmodiern?



In den Verliesen herrscht eine mysteriöse Stimmung, die zur Hintergrundgeschichte passt.

Dieser dicke Golem wartet in einer Gruppeninstanz auf furchtresistente Abenteurer.

Ein Barde musiziert und heilt damit seine Mitstreiter oder belegt Gegner mit Flüchen.

Ich packe meinen Koffer …

Nach dem ersten Einloggen seit einer Ewigkeit fällt als Erstes die verbesserte Grafik auf. Entwickler NCSOFT hat die CryEngine mehrfach aufpoliert. Der Lichteinfall wirkt detaillierter und taucht Landschaften in ein schönes, warmes Licht. Zudem gibt einen Unschärfe-Effekt, der beim Zoom in der Nähe befindliche Gegenstände scharfstellt, Hintergründe jedoch verwaschen anzeigt – das sorgt für einen realistischeren Eindruck, ohne dabei zulasten der Grafikleistung zu gehen, was besonders bei Massenschlachten in den PvP-Gebieten wichtig ist.

Doch auch in den PvE-Gebieten hat sich die Performance verbessert. Während wir bei unseren ersten Schritten durch Belusan über die vielen neuen Quests staunen und die Optik genießen, fällt die verminderte Erfahrungspunktemenge auf, die für ein Level-up nötig ist. Endlich hat der Entwickler *Aion* besser an den europäischen Geschmack angepasst. Die Westernisierung war zwar eigentlich auch schon 2009 als großes Feature angekündigt, entsprach aber nicht im Ansatz den Ansprüchen der Spieler hierzulande, die im Gegensatz zur koreanischen Klientel keine Lust auf stundenlange Grind-Arbeit und das Verkloppen der immer gleichen Monster haben – das funktioniert in Europa eben nicht so einfach.

Der Barde verwandelt Angreifer durch Lautentöne in tanzende Pinguine.

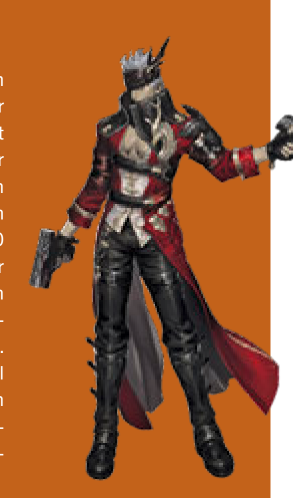
DIE BEIDEN NEUEN KLASSEN

Der Barde

Der Barde ist die erweiterte Klasse des Künstlers. Im Gegensatz zu den anderen Grundklassen in *Aion* stehen für den Künstler nicht zwei erweiterte Professionen zur Auswahl, sondern nur eine. Als Barde setzt ihr auf Melodien, um Feinde in Tiere zu verwandeln, oder ihr heilt eure Mitstreiter durch aufmunternde Gesänge. Zusätzlich verfügen Barden über Flüche, mit denen sie im Kampf unangenehme Zeitgenossen ruhigstellen. Unter anderem lassen sie bunte Schmetterlinge fliegen, beschwören Einhörner und verwandeln Feinde in Pinguine. Sie verfügen nur über wenige Lebenspunkte und sind deswegen keine Kämpfer, die in der ersten Reihe stehen, wenn es in die Schlacht geht. Allerdings sind sie gerade wegen ihrer vielseitigen Fähigkeiten Gegner, die nicht zu unterschätzen sind. Als Waffen dienen dem Barden verschiedene Saiteninstrumente.

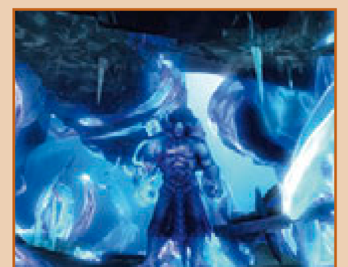
Der Schütze

Der Ingenieur hat ebenso wie der Künstler beim Aufstieg zum Daeva nur eine erweiterte Klasse zur Auswahl – den Schützen. Während der Barde mit seinen luftigen, femininen Klamotten wohl eher die weibliche Community von *Aion* ansprechen soll, stellt der Schütze mit den dicken Wummen und Granaten, die er tragen kann, in Update 4.0 den absoluten Gegenpart dar. Der Fernkämpfer setzt auf mächtige Ätherkanonen, die enormen Schaden verursachen, und auf Revolver, die Mehrfachschüsse auf Widersacher einprasseln lassen. Je nach Wahl der Waffe ändert sich der Spielstil des Schützen. Mit Ätherkanone ist der Schütze ein gemächlicher, aber gefährlicher Kämpfer. Ausgestattet mit Revolvern rückt der waghalsige Pistolenheld Feinden deutlich schneller auf den Leib.



DIE NEUEN INSTANZEN IN 4.0

Update 4.0 bringt sechs neue Instanzen für Spieler auf Maximalstufe. Welche Verliese für welche Gruppengröße geeignet sind und welche Vorrausetzungen erfüllt sein müssen, um die Instanz zu betreten, erfahrt ihr in der folgenden Übersicht.



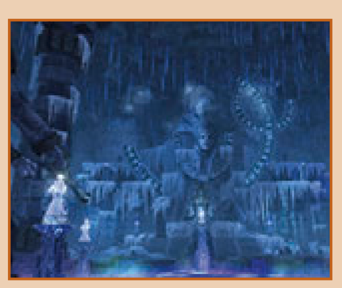
Halle des Wissens
In dieser alten Bibliothek des Ruhn-Stammes lagern zahlreiche Bücher mit geheimen Informationen über Id, Idium und Idgel.
-Zugangsvoraussetzung: Eroberung der Sillus-Festung durch die eigene Fraktion
-ein Spieler
-ab Stufe 65



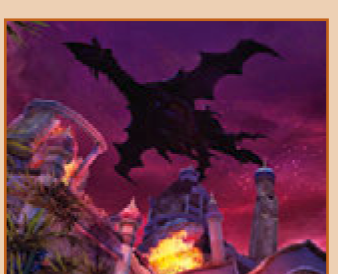
Idgel-Forschungslabor
Die Beritra-Armee hat das alte Forschungslabor der Ruhn eingenommen und führt dort grausame Experimente über die Auswirkung von Id an zahlreichen Versuchsobjekten durch.
- Zugangsvoraussetzung: Eroberung der Prades-Festung
- bis zu 6 Spieler
- ab Stufe 65



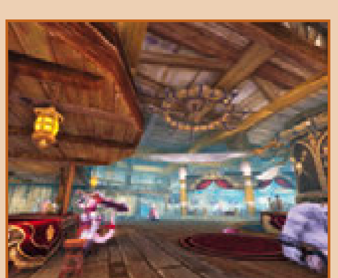
Lager der Leere
Die Ruhn nutzten das Lager der Leere einst als Aufbewahrungsort für große Mengen an Id.
- Zugangsvoraussetzung: Eroberung der Bassen-Festung durch die eigene Fraktion
- bis zu 6 Spieler
- ab Stufe 65



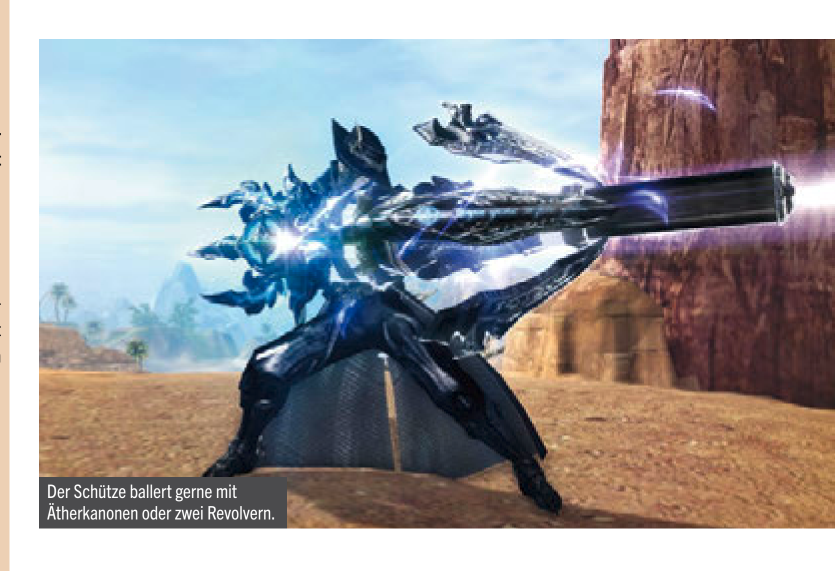
Ruhnadium
Das Ruhnadium war einst eine Trainingsarena des Ruhn-Stammes. Inzwischen ist es jedoch ein verfluchter Ort.
- Zugangsvoraussetzungen: Besitz des geheimnisvollen Ruhnadium-Kristalls
- bis zu 6 Spieler
- ab Stufe 65



Katalamize
An diesem mysteriösen Ort ist die stärkste Waffe des Ruhn-Stammes verborgen: Hyperion.
- Zugangsvoraussetzungen: Besitz des geheimnisvollen Katalmize-Kristalls
- bis zu 12 Spieler
- ab Stufe 65



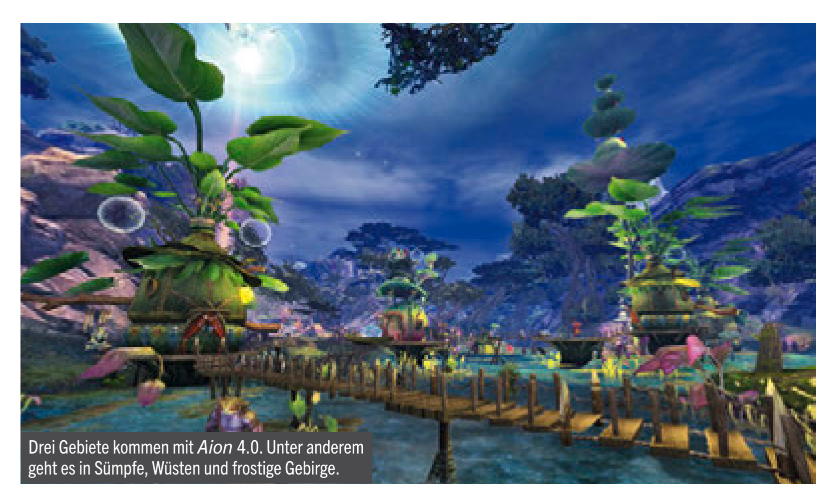
Stahlrose
Die Stahlrose gehört zu den Schiffen der Stahlbart-Piraten.
- ab Stufe 61
- Frachtraum des Schiffes Stahlrose (Solo): ein Spieler, Zugang über NSC
- Frachtraum des Schiffes Stahlrose (Gruppe): bis zu 3 Spieler, Zugang über NSC
- Kabine des Schiffes Stahlrose (Solo)

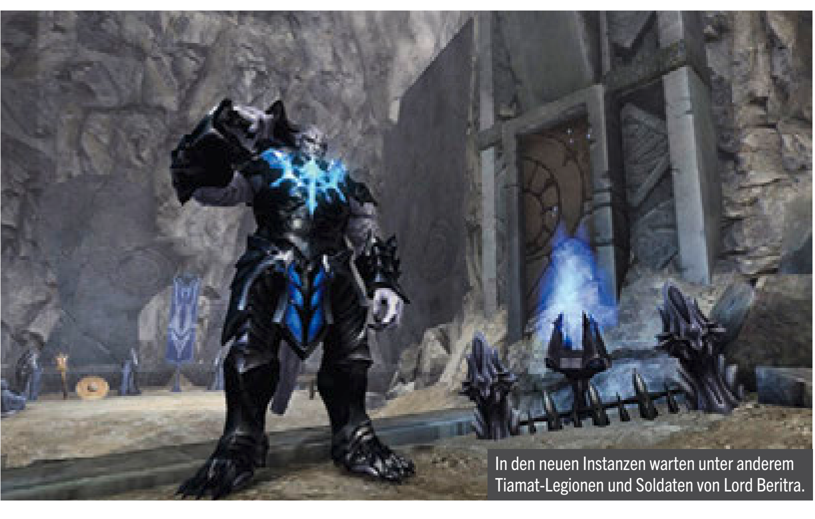

Der Schütze ballert gerne mit Ätherkanonen oder zwei Revolvern.

Inzwischen ist *Aion* fast perfekt auf den europäischen Markt angepasst. Es gibt genügend Quests, außerdem wurde die Menge an Erfahrungspunkten, die bis zur Maximalstufe benötigt wird, drastisch gesenkt und die Aufgaben sind abwechslungsreicher geworden. Was nicht bedeutet, dass es nicht immer noch eine Menge „Töte- und Sammel-Quests“ gibt – ein klassisches MMORPG eben. Damit man nun zu jeder Zeit weiß, wo es weitergeht, zeigt das Spiel alle verfügbaren Aufgaben auf der aktuellen Karte an. Zusätzlich sind in der Legende sogar die Ziele zu sehen, die für die Erfüllung des Auftrages vernichtet werden müssen. Ein praktisches Feature, welches vor allem Wiedereinsteigern die Rückkehr nach Atreia deutlich vereinfacht.

Nimm mich an die Hand
Eine weitere schöne Neuerung sind die Geschenke, die ein Charakter für jeden Stufenaufstieg erhält. Darunter unter anderem Mana- und Lebens-Tränke sowie Schriftrollen zur Verstärkung dieser Attribute, mit denen es Neulinge etwas einfacher haben, gegen die verschiedenen Feinde Atreias anzutreten. Denn je nach Wahl der Klasse fallen die ersten Levels im Spiel noch immer unterschiedlich schwer aus. Auch dafür gibt’s Abhilfe. NCSOFT hat ein Mentoren-System ins Spiel integriert, das Spielern einen großen Vorteil verschafft. In Begleitung eines Charakters, der zehn Stufen stärker als der eigene Held ist, lassen sich etwa Aufgaben sowie tägliche Quests lösen und sogar Instanzen besuchen. Als Belohnung gibt’s nicht nur eine Menge Erfahrungspunkte; für den Mentor winken sogar Ausrüstungsgegenstände oder besondere Flügel.

Die neuen Flughelfer machen natürlich besonders im PvP Eindruck. In Update 3.1 im vergangenen Winter etablierte Publisher NCSOFT neben dem Abyss mit Tiamaranta noch ein weiteres spannendes PvP-Gebiet, in dem sich die Daeva die Köpfe einschlagen und in Massenschlachten um verschiedene Festungen rangeln.


Drei Gebiete kommen mit *Aion* 4.0. Unter anderem geht es in Sümpfe, Wüsten und frostige Gebirge.



In den neuen Instanzen warten unter anderem Tiamat-Legionen und Soldaten von Lord Beritra.

Der Künstler wird nach dem Aufstieg zum Daeva ein Barde und fiedelt fortan für die Gruppe.

Schaffe, schaffe Häusle baue …

Habt ihr vom ewigen Krieg doch einmal genug, geht's in die eigenen vier Wände. Seit Patch 3.0 finden sich in der Spielwelt, ähnlich wie in *Der Herr der Ringe Online*, verschiedene instanzierte Siedlungen, in denen jeder Spieler abhängig von der Größe des virtuellen Geldbeutels eine Behausung mietet und mit Möbeln ausstaffiert. In der eigenen Bude lässt sich außerdem eine Handwerkerbank aufstellen, was ein gemütliches Craften weitab der stressigen Boulevards in den Hauptstädten ermöglicht. Materialien für die Herstellung droppen inzwischen häufiger.

Wem das immer noch nicht genug Fluff-Content ist, also Inhalte, die nur dem schnöden Zeitvertreib und nicht der Verbesserung des Charakters dienen, der wirft einen Blick auf die neuen Begleiter, genannt Miols. Im Gegensatz zu früheren Miols, die als Kompagnon nur die Aufgabe hatten, ihrem Herrchen gehorsam hinterherzutrotten und dabei gut auszusehen, besitzt die neue Generation von Miols sogar Fähigkeiten, die etwa das Inventar des Spielers erweitern oder vor einem Hinterhalt schützen.

Und das Endgame?

Die Neuerungen, die im hochstufigen Bereich seit dem Release hinzugekommen sind, würden den Rahmen dieses Artikels sprengen, so umfangreich sind sie. Neue World-Bosse, fiese, fette Drachen in Festungen, Regionen wie Gelkmaros oder Inggison und zahlreiche Dungeons und Raid-Instanzen halten die High-Level-Fraktion in der Community bei Laune, locken mit mächtiger Ausrüstung und fordern mit knüppelharten Boss-Kämpfen. Wem die normalen Instanzen noch nicht schwer genug sind, der versucht sich im Hardmode einiger Dungeons, in dem eist eine andere Dynamik als im normalen Modus herrscht. Zu den Dutzenden Dungeons gesellen sich mit Update 4.0 noch weitere Verliese. Im Extrakasten auf Seite 96 bieten wir eine Übersicht zu den neuen Kampfarealen. Und was bietet der aktuelle Patch?

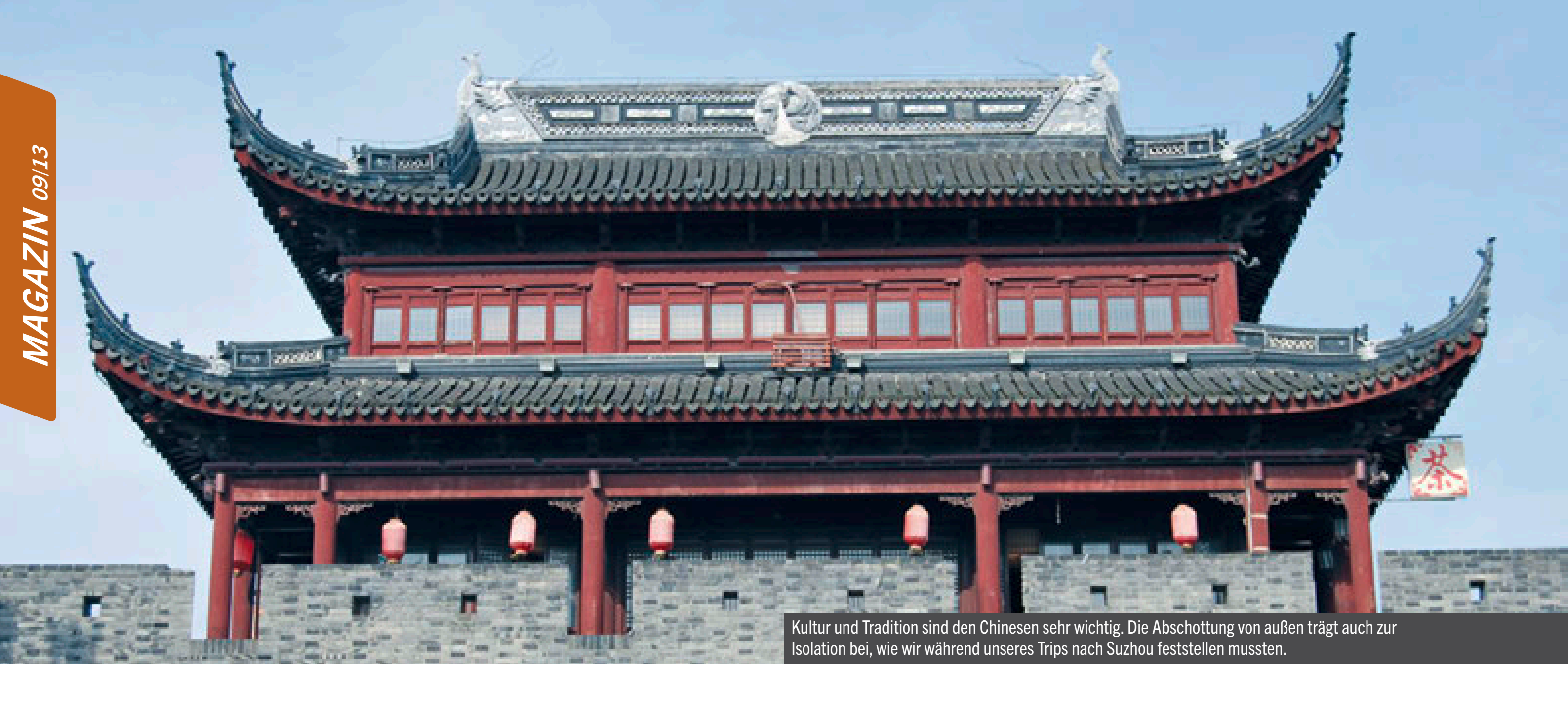
Auf Patch 4.0 mussten die Spieler hierzulande ja sehr lange warten. Der umfangreiche Patch hebt die Maximalstufe auf Level 65 an und bringt drei neue Gebiete mit sechs neuen Instanzen. Zusätzlich gibt es viele Detailverbesserungen und, was am wichtigsten ist, erstmals seit der Veröffentlichung von *Aion* im Jahr 2009, auch zwei neue Klassen. Im Extrakasten auf Seite 95 gibt's alle nötigen Infos zu den beiden Daevas. Insgesamt bietet Aion von allen derzeitigen kostenlosen Triple-A-MMORPGs den meisten Inhalt für lau. Besonders PvP-Freunde kommen im Abyss und in Tiamaranta auf ihre Kosten. Wer schon lange kein Bewohner Atreias mehr ist, sollte auf jeden Fall mal wieder reinschauen. Für alle, die bisher noch nie in Atreia zu Besuch waren, lohnt sich ebenfalls eine Reise. Die beiden neuen Klassen Schütze und Barde eignen sich perfekt für einen kompletten Neueinstieg. Die Server sind zudem gut gefüllt, sodass sich genügend Mitspieler für Unternehmungen finden lassen. Reinschauen lohnt sich! ❑

Eine weibliche Schützin in den neuen High-Level-Klamotten, die sich in Instanzen erspielen lassen. Für Abyss-Punkte gibt es neues PvP-Gear.

Der Barde schickt ein magisches Einhorn in den Kampf, welches den Gegner einschüchtert.



Die Stufe-65-Dungeons sorgen mit dynamischen Boss-Kämpfen für neue Herausforderungen.


Kultur und Tradition sind den Chinesen sehr wichtig. Die Abschottung von außen trägt auch zur Isolation bei, wie wir während unseres Trips nach Suzhou feststellen mussten.

Als Gaming-Journalist in China: Vom richtigen Verscheuchen der Vögel*

Von: Maria Beyer

Zu Besuch in Suzhou, China. Ein Erlebnis der anderen Art.

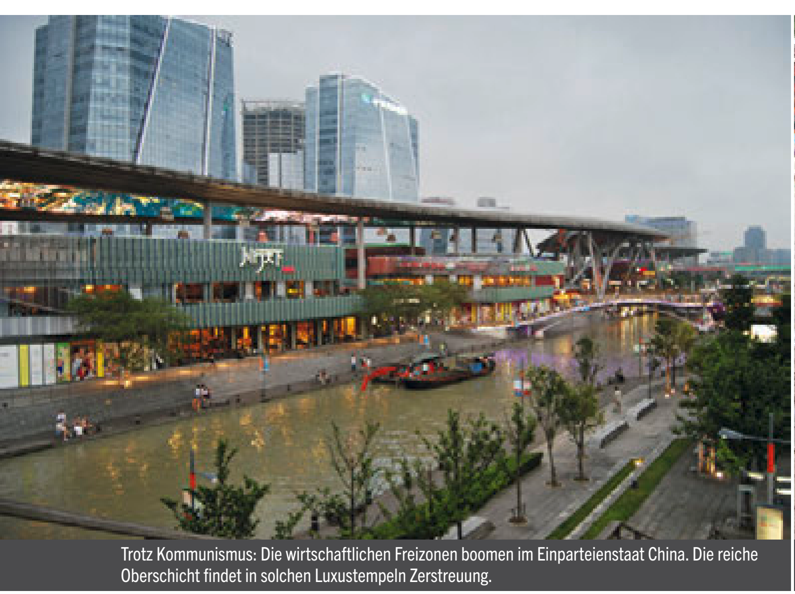
Wie geht man in China mit der ausländischen Gaming-Presse um und welche Ansätze verfolgen chinesische Entwickler bei ihren Spielen? buffed-Redakteurin Maria Beyer war in Suzhou und hat ihre Erlebnisse in einem Kommentar verarbeitet. Am Ende des Artikels gibt es zudem noch ein Hintergrundinfos zum allgemeinen Umgang mit Internet und der Zensur in China.

Kennt Ihr Mr. Shi? Nein? Vor dem einwöchigen Trip zu Spieleentwickler Snail Game nach Suzhou/China hatte auch ich keine Ahnung, wer die Branchen-Koryphäe aus dem Einparteienstaat ist – und sehr viel schlauer bin ich auch danach nicht. Mr. Shi führt ein Gaming-Imperium, das es locker mit westlichen Firmen aufnehmen kann. Zumindest was die Anzahl an Mitarbeitern und gewonnenen Auszeichnungen betrifft. Hierzulande ist Snail Game wohl den wenigsten ein Begriff. In der Volksrepublik haben sie jedoch eine riesige Community.

Neue Spiele werden mit bombastischen Aktionen angekündigt, Jet Li ist Werbegesicht und Fans pilgern zu Autogrammstunden mit Mr. Shi – einer Art chinesischer Version von Blizzard-Aushängeschild Chris Metzen eben. In Europa sind die bekanntesten Snail-Titel *Bounty Bay Online*, *Castle of Heroes* und *Age of Wulin*. Letzteres will Snail Game europäischen Gamern ebenfalls schmackhaft machen und sie mit fernöstlichem Setting und Sandbox-Gameplay begeistern. Aber nicht nur die Frage, was *Age of Wulin* von anderen Spielen abhebt, ist spannend. Sondern auch, was die chinesischen Entwickler grundsätzlich anders machen, welche Ansätze sie verfolgen und wie sie mit der ausländischen Presse umgehen. Über besagte „Ansätze" sollten wir uns nämlich noch wundern.

Unsere kleine Reisegruppe aus französischen, polnischen und deutschen Journalisten hatte die Ehre, als erste ausländische Spieleredakteure einen Blick hinter die Kulissen der beiden Snail-Game-Niederlassungen in Suzhou zu werfen – eins davon hochmodern in einem der neuesten Stadtteile der Sieben-Millionen-Metropole, das andere inmitten der Altstadt, bewacht von uniformierten Pförtnern. Der Begriff „Studio" ist eigentlich untertrieben für die Arbeitsstätte in der historischen Innenstadt, die eigentlich eine kleine Siedlung ist. Umgeben von hohen Mauern, bietet das Gelände nicht nur Hunderten Angestellten Platz zum Wohnen, es finden sich dort auch viele Tiergehege, Plätze zum Relaxen, Präsentations-, Dinner- und Brainstorming-Räume.


Unsere Reisegruppe posiert in einem der edlen, traditionellen Restaurants. Mit an Bord französische, deutsche und polnische Kollegen sowie das Team von Publisher Webzen aus Dublin.


Trotz Kommunismus: Die wirtschaftlichen Freizonen boomen im Einparteienstaat China. Die reiche Oberschicht findet in solchen Luxustempeln Zerstreuung.



China ist ein Land der Gegensätze. Auf den Hauptstraßen sieht man Prunkbauten und mondäne Einkaufszentren. In den Nebenstraßen bietet sich ein anderes Bild, welches eher der allgemeinen Vorstellung von China entspricht.

Zum Glück überall mit Klimaanlage, denn das Wetter war mit knallender Sonne bei 38 Grad und hoher Luftfeuchtigkeit für europäische Gewohnheiten schwer verdaulich.

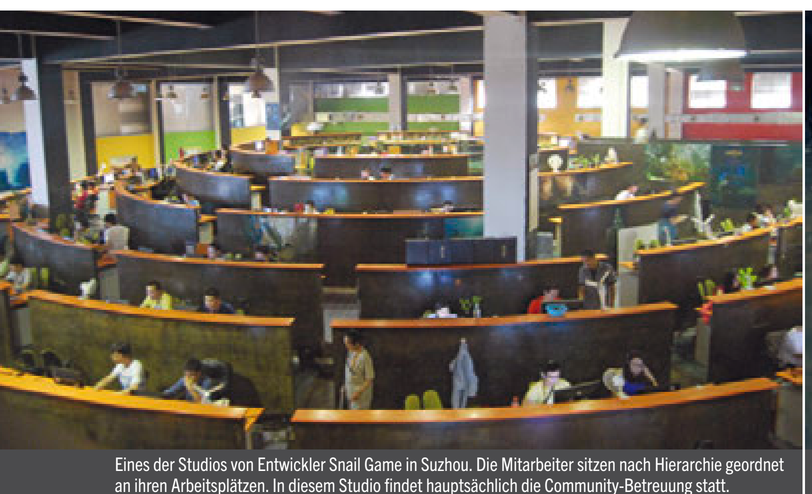
In einer Hunderte Jahre alten, zum Vorführungsraum umfunktionierten Scheune warteten schon Obstteller und Kekse auf uns. Und wir dann auf CEO Mr. Shi und sein Team, dem wir im lockeren Interview gerne ein paar Fragen zu *Age of Wulin* und dem MMO-Markt im Allgemeinen gestellt hätten. Ebenso hätten uns konkrete Zahlen oder Ziele interessiert, die sich das Team bezüglich Spieleranzahl und der finanziellen Entwicklung von Snail Game in Europa vorgestellt hat. Was uns während des Besuchs in Suzhou bislang überraschend wenig auffiel, wurde jetzt überdeutlich: China ist ein kommunistisches Land mit strengen Regeln. Im Einparteienstaat muss mit Zensur, Propaganda und Ausweisung gerechnet werden.

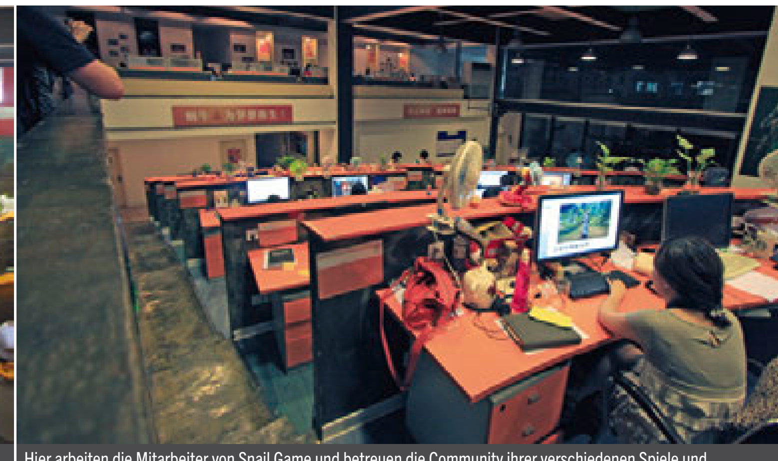
Ausländische Journalisten sind für die Regierung eben nicht gerade beliebte Gäste. Auch wenn sich das Leben in den chinesischen Millionenstädten mit Apple Stores, dekadenten Partyclubs und Starbucks zumindest auf den ersten flüchtigen Blick nicht stark von unserem unterscheidet, das Team von Snail Game hält sich hier besonders an gewisse Vorgaben der Regierung für den Umgang mit ausländischen Journalisten. Allerdings vermutet man den Klassenfeind doch eigentlich nicht unter ein paar harmlosen Gaming-Reportern. Oder sind alle Computernutzer und -Spieler in China per se so verdächtig wie Menschenrechtsverfechter und politische Korrespondenten?

Diese Vorsicht im Umgang mit freien Medien knallt uns beim Interview ähnlich wie die brüllende Hitze mit chinesischer Härte ins Gesicht. Wir bekommen die offensichtlich abgesegneten Fragen für das Interview bereits vorab ausgedruckt und durchnummeriert mit dem Namen des Journalisten, der sie stellen soll, in die Hand gedrückt. Die Fragen sind durchweg unkritisch und müssen ohne Vergleiche mit anderen Spielen auskommen. Konkurrenten wie *World of Warcraft* zu nennen scheint so tabu zu sein, als ob wir einen der anwesenden Marketing-Manager auf Tibet ansprechen wollten. Mr. Shi betritt die Bühne im Präsentationsraum mit einem Zettel, auf dem nicht nur die Fragen vorbereitet sind, sondern natürlich auch schon die Antworten, die er der Reihe nach bei diesem Schildbürgerstück abliest.

An einem kleinen Nebentisch sitzt ein Team aus zwei Übersetzern, die die vorbereiteten Antworten wie am Schnürchen runterbeten. Nach und nach kommt jeder Journalist an die Reihe und stellt brav seine aufgetragene Frage. Ab und zu vergessen die Dolmetscher, eine englische Frage zu übersetzen – Mr. Shi antwortet trotzdem wie aus der Pistole geschossen auf Chinesisch. Anhand des Ablaufprotokolls und der durchnummerierten Fragen weiß er natürlich, was zu sagen ist. Nur ein kleiner Zwischenfall wirft die beiden Antwortabspuler aus der Bahn. Ein französischer Kollege wagt es, eine Frage umzuformulieren. Dem wenig dynamischen Übersetzer-Duo entging das selbstredend nicht und nachdem er aufgefordert wurde, einfach die Nummer seiner Frage zu nennen, lief es nach Protokoll weiter. Nach knapp einer Stunde ist die Farce vorbei. Mr. Shi hat bereits die Scheune verlassen, als wir uns wieder auf die Häppchen stürzen. Beim Team von Snail Game ist Erleichterung zu spüren. Bei Melone und Kuchen mit dem Marketing-Manager

** Vom richtigen Verscheuchen der Vögel ist ein bekannter Schildbürgerstreich: Weil Krähen die frische Aussaat vom Gemeindeacker picken, sollen sie verscheucht werden. Damit der Gemeindevorsteher nicht die Saat zertrampelt, wird er auf einer Plattform von vier Männern auf das Feld getragen.*


Eines der Studios von Entwickler Snail Game in Suzhou. Die Mitarbeiter sitzen nach Hierarchie geordnet an ihren Arbeitsplätzen. In diesem Studio findet hauptsächlich die Community-Betreuung statt.


Hier arbeiten die Mitarbeiter von Snail Game und betreuen die Community ihrer verschiedenen Spiele und kümmern sich um die Foren.

geht es dann auch nicht mehr um *Age of Wulin*, sondern um gekochte Hühnerfüße, Fischaugensuppen und tausendjährige Eier.

Zwischen Hühnerfüßen und Hightech
Die chinesische Gaming-Industrie öffnet sich zwar langsam den neugierigen Blicken der ausländischen Presse. Kultur, Tradition und vor allem Außenwirkung sind den Chinesen trotzdem höchste Güter. Deswegen wird bei Terminen mit der ausländischen Journaille offensichtlich nichts dem Zufall überlassen. Auch wenn man ob der auf den ersten Blick hohen Qualität bei *Age of Wulin* doch eigentlich nichts zu verbergen hätte. Ob auch im Fall unserer Posse eine Anweisung von „oben" vorlag oder ob die Entwickler aus Selbstschutz auf Nummer sicher gehen wollten (wie das oft auch ausländische in China ansässige Medien machen, um ihr Geschäft betreiben zu können), ist uns nicht bekannt. Der Rest des offiziellen Programms im Laufe der Woche verlief deutlich ungezwungener. Um Online-Spiele, die Spielebranche und *Age of Wulin* ging es bei Essen und Sightseeing allerdings nicht mehr. Unser Guide und Übersetzer, Business-Manager Sean Haze, entpuppte sich immerhin als wandelndes Lexikon und klärte uns über jedes Detail in der Stadt und glücklicherweise auch über die oft undefinierbaren, aber größtenteils leckeren Gerichte in den landestypischen Restaurants auf.

Insgesamt war der komplette Trip aber eine wunderbare Erfahrung und völlig anders, als es bei westlichen Entwicklern üblich ist. Auch wenn es gerade für europäische Gemüter völlig seltsam anmutet, was dort als freies Interview verkauft werden sollte. Es ist schön, dass man in China sehr viel Wert auf Kultur und Tradition legt und diese nicht von Ausländern in den Schmutz gezogen sehen will. In puncto Zensur sollten sie aber endlich von ihrem alten Ansatz „Sich selbst treu zu bleiben" abweichen. Und man darf eines nicht vergessen: Es geht hier nicht um Staatsgeheimnisse oder Industriespionage, sondern um harmlose Online-Spiele. Ein gegenseitiger Austausch würde außerdem helfen, gute Spiele noch besser zu machen. Einfach mal locker machen!

> „Kultur und Tradition sind den Chinesen hohe Güter"

Die Partei hat immer recht – Hintergründe der Internet-Zensur
China verfügt über die größte User-Base im MMO-Sektor. Zahlen wie 1,6 Millionen gleichzeitig eingeloggte Spieler oder 25 Millionen aktive Accounts – wohlgemerkt in nur einem Spiel – treiben so manchem Studio in westlichen Gefilden Neidtränen in die Augen. Natürlich verdienen chinesische Publisher und Entwickler deutlich weniger an ihren Kunden, als es hierzulande der Fall ist. Das liegt hauptsächlich am geringeren Durchschnitts-Einkommen.

Trotz boomender Wirtschaft und verbessertem Lebensstandard bleibt der Kauf eines PCs für den Großteil der chinesischen Bevölkerung trotzdem ein Leben lang unerschwinglich. Die Lösung: Internet-Cafés bieten den Menschen, die sich keinen Computer leisten können, die Möglichkeit, zum Spielen ins Internet zu gehen, ohne sich teure Hardware anzuschaffen. Auf den Rechnern ist meist bereits eine Vorauswahl an Spielen installiert. Für die Nutzung wird dann eine geringe Gebühr fällig, die stundenweise abgerechnet wird. Minderjährige haben in den Internet-Cafés aus bestimmtem Grund jedoch nichts zu suchen. Wie viele Industrieländer hat auch China inzwischen nicht nur mit dem vermehrten Auftreten von Zivilisationskrankheiten zu kämpfen.

AGE OF WULIN

Eigentlich sind wir nach China gefahren, um uns *Age of Wulin* anzuschauen.

Viel Neues zeigten uns die Entwickler vor Ort jedoch nicht. Das Free2Play-MMORPG setzt auf Martial-Arts-Kämpfe und lässt Spielern viele Freiheiten bei der Individualisierung des persönlichen Kämpfers. Derzeit befindet sich *Age of Wulin* in der Open Beta. Das Online-Rollenspiel macht alles richtig und überzeugt durch das Sandbox-Konzept und einen enormen Umfang, der Neueinsteiger jedoch stellenweise überfordert. Eine Anmeldung auf der Homepage ist zu jeder Zeit möglich.



Age of Wulin nutzt als Setting das chinesische Mittelalter und setzt auf Martial-Arts-Kämpfer als Helden.



Age of Wulin bietet viele Freiheiten bei der Charaktererstellung. Der Held erlernt verschiedene Kampfstile.



Der mysteriöse Mr. Shi präsentiert *Age of Wulin* und tut so, als würde er Fragen beantworten. In Wirklichkeit liest er nur vom Blatt ab.

Unter anderem ist Spielsucht ein riesiges Problem, dessen sich sogar die Regierung annahm. Doch ebenso sind frei verfügbare Infos aus dem Netz problematisch. Vor allem Details zu den Ereignissen am Platz des himmlischen Friedens, Tibet oder dem Dalai Lama stellen in den Augen der Staatsmacht eine Bedrohung der öffentlichen Ordnung und Sicherheit dar. Auch zu Hause sind Chinesen nicht gänzlich unbeobachtet. Seit 2009 werden Heimcomputer nur noch mit einer Filtersoftware verkauft, die Internet-User von schädlichen Inhalten fernhalten sollen – offiziell natürlich auch zum Schutz der Kinder, die nach wenigen Stunden nicht mehr weiterspielen können. Das ist auch der grassierenden Spielsucht zu verdanken, kommt dem Überwachungsapparat aber natürlich gelegen. Per Update aktualisiert sich die Liste verbotener Seiten und Schlagwörter, die zum großen Teil politisch, weniger pornografisch sind.

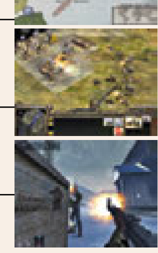
Das Programm injiziert außerdem eine DLL in den Browser, die die Nutzung von Proxy-Servern verhindern soll. Die Internet-Cafés (Wangbas) unterliegen seit zehn Jahren ebenfalls einer staatlichen Kontrolle. Alle PC-Stationen werden in den Internet-Cafés per Videokamera überwacht. Eine Software zeichnet außerdem jede Eingabe und besuchte Seiten im Netz auf, um Zugriffe auf pornografische, gewaltverherrlichende oder politische Webseiten zu verhindern. Schlagwörter politischer Natur sind etwa: 4. Juni, Tibet, Falun Gong, Taiwan. Zu den gesperrten Webseiten gehören unter anderem: YouTube, Facebook, Twitter, Amnesty International, Flickr und die chinesische Wikipedia sowie unzählige Blogger. Manipulierte Webseiten sind: Microsoft, Yahoo, Apple und Google – was bedeutet, es werden nur Inhalte angezeigt, die von der chinesischen Regierung gebilligt sind. Es liegt bei den Firmen, ob sie eigene Inhalte beschneiden, filtern, sich dem Willen der Regierung beugen, um eine Zulassung für den chinesischen Markt zu erhalten. Insgesamt gibt es mehr als 2.600 geblockte Webseiten. ❑

VERBOTENE SPIELE

PC-Spiele werden im Reich der Mitte genau beäugt, bevor sie veröffentlicht werden dürfen. Seit 2004 beschäftigt sich ein Komitee mit den Inhalten importierter Online-Spiele. Spiele dürfen nicht:

- dem Ansehen der Nation schaden
- Staatsgeheimnisse verraten
- die nationale Sicherheit, Einheit oder Integrität gefährden
- die öffentliche Ordnung stören
- Rechte verletzen
- Drogen und Gewalt verherrlichen
- Organisiertes Verbrechen darstellen
- Blut darstellen

Die oben genannten Gründe wären ja zumindest teilweise noch durchaus nachvollziehbar. Wenn aber Spiele verboten werden wie der *Fußball Manager 2005*, weil er Tibet als freies Land listet, dann gibt sich die Regierung der Lächerlichkeit preis. Die meisten ausländischen Entwickler kommen einer Zensur zuvor und entfernen jegliche Inhalte, die für Ärger sorgen könnten. Prominentestes Beispiel sind die Untoten in *WoW*, bei denen keine Knochen zu sehen sein dürfen.



Beispiele:

Hearts of Iron
Grund: Tibet wird als freies Land dargestellt

Command & Conquer: Generäle
Grund: Beschädigt das Ansehen der Nation

I.G.I-2: Covert Strike
Grund: schadet dem Ruf und dem Ansehen der chinesischen Armee



In der Einkaufspassage sorgt ein riesiger Bildschirm für staunende Gesichter und einen erhöhten Stromverbrauch.



Der Eingang zum Studio von Snail Game in der Innenstadt. Dort gibt's neben viel Technik auch Schweine- und Pfauengehege.

DIE GRÖSSTEN SPIELEFIRMEN IN CHINA

Shanda
- Angestellte: 8.431 (2011)
- Umsatz: 5,5 Milliarden US-Dollar (2011)
- Gewinn: 614 Millionen US-Dollar (2011)

Shanda ist ein in Schanghai ansässiger Entwickler und Publisher von Online-Spielen und Büchern, der mehr als 460 Millionen registrierte Accounts und bis zu 1,2 Millionen ständig aktive Spieler für sich verbuchen kann. Zu den von Shanda vertriebenen und veröffentlichten Spielen in China gehören: *AION*, *Maple Story*, *The Sign*, *The World of Legend*, *Ragnarok Online*, *Dungeons & Dragons Online*.

Netease
- Angestellte: 6.160 (2011)
- Umsatz: 1,16 Milliarden US-Dollar(2011)
- Gewinn: 518 Millionen US-Dollar (2011)

Die chinesische Internetfirma betreibt ein Portal, das für die Entwicklung eines der beliebtesten Spiele in China verantwortlich ist: *Fantasy Westward Journey*. Weltweit ist die Seite des Internetportals unter den 30 meistbesuchten Internet-Auftritten noch vor Webseiten wie AOL, BBC, Craigslist, Flickr oder Apple.

The9
- Angestellte: 854 (2006)
- Umsatz: 123 Millionen US-Dollar(2006)
- Gewinn: 40 Millionen US-Dollar (2006)

The9 war die erste Firma in China, die von Blizzard die Lizenz zum Vertrieb von *World of Warcraft* bekam. Bis April 2009 lag die Lizenz bei The9. Danach übernahm Netease den *WoW*-Vertrieb in China. Aktuelle Lizenzspiele von The9: *Hellgate London*, *Guild Wars*, *Planetside 2*, *Firefall*, *Granado Espada*, *Atlantica Online*, *Free Realms*, *Soul of the Ultimate Nation*, *Ragnarok Online 2*.

Tencent
- Angestellte: 20.000 (2011)
- Umsatz: 7 Milliarden US-Dollar(2011)
- Gewinn: 2,7 Milliarden US-Dollar (2011)

Tencent ist ein Medien-Imperium, das nicht nur Online-Spiele vertreibt, sondern gleichzeitig auch Internet-Provider und Mobilfunkbetreiber ist. Zusätzlich verdient Tencent ein Vermögen mit E-Commerce, Instant Messengern, Suchmaschinen, Zahlsystemen und Datensicherheit. Im November 2010 war Tencent nach Google und Amazon eine der wertvollsten Firmen der Welt mit einer Marktkapitalisierung von knapp 60 Milliarden US-Dollar.

PC GAMES WISTA

Was ist so toll an …

… Militär-Shootern?

WAS IST PCGAMES WISTA?

In unserer Rubrik WISTA (Was ist so toll an …) widmen wir uns Phänomenen der Spiele-Branche. Was treibt uns dazu, Stunden auf den Schlachtfeldern *World of Tanks* oder *World of Warplanes* zu verbringen? Welche Motivation steckt dahinter, Lebens-Simulationen wie *Die Sims* zu spielen? Warum hocken wir tagelang vor Indie-Games mit dürftiger Grafik wie *Papers, please* oder *DefCon*? Wir gehen den Dingen auf den Grund. In dieser Ausgabe: Militär-Shooter. Wo liegt der Reiz; was fesselt uns an diesen martialischen Spielen?

Von: Torsten Lukassen

Was treibt Hunderttausende Wehrdienstverweigerer täglich dazu, mit der Waffe im Anschlag durch Wälder zu robben? Wir beleuchten das Phänomen Militär-Shooter.

Serien wie *Battlefield* oder *Call of Duty* haben seit ihrem Bestehen Millionen von Kopien auf allen möglichen Systemen verkauft. Millionen von Gamern quer durch alle Länder sind dem *Counter-Strike*-Virus verfallen. Auch nach über einem Dutzend Jahren sind Titel wie *Operation Flashpoint* den Spielern ein Begriff und der Ableger *Arma 3* verkauft sich bereits in der Beta-Phase wie geschnitten Brot – obwohl bisher nur eine Handvoll Einheiten und eine einzige Karte in das Spiel eingepflegt wurden. Was reizt uns an diesen Titeln so sehr, dass wir sogar unfertige Produkte kaufen?



Operation Flashpoint war die erste umfangreiche Militärsimulation, die breite Massen erreichte. Besonders der leistungsfähige Missions-Editor spornte die Community zu Meisterleistungen an.

Was ist ein Militär-Shooter?

Ein Militär-Shooter zeichnet sich entsprechend der Namensgebung besonders durch zwei Eigenschaften aus: Die dem Spiel zugrunde liegende Thematik handelt überwiegend von militärischen Konflikten und der Spieler greift direkt und unmittelbar in das Geschehen ein. So grenzt sich das Genre von Strategie-Titeln mit Kriegsthematik ab, in denen wir beispielsweise Armeen kommandieren wie in *Hearts of Iron* oder *Panzer General*. Auf der anderen Seite gehören somit auch keine anderen Shooter wie *Unreal* oder *Deus Ex* zu dieser Gattung.

Teamarbeit

Ein besonderer Fokus liegt bei Militär-Shootern auf Multiplayer-Partien. Natürlich gibt es auch Singleplayer-Modi, aber für den Fan der Gattung gibt es nichts Größeres, als im Team zu arbeiten und Ziele gemeinsam zu erreichen – oder aber sein eigenes Können mit dem anderer Spieler zu messen. Hier scheiden sich eben die Geister, wobei natürlich viele Spieler beide Arten von Herausforderung schätzen.

Casual oder Hardcore?

Es gibt eine dünne, rote Line, die das Genre der Militär-Shooter teilt und die Spielerschaft mehr oder weniger deutlich in zwei Lager spaltet: Zum einen gibt es die Hardcore-Gemeinde und zum anderen die Casual-Fraktion. Lasst euch in diesem speziellen Fall aber nicht von dem Begriff „Casual" verwirren, es geht hier nicht um die Häufigkeit des Spielens, um Fähigkeit oder Erfahrung, sondern um die Art des Spielerlebnisses. Verschiedene

Typen von Spielern stellen eben unterschiedliche Anforderungen an ihr Spiel und bevorzugen so auch ein unterschiedliches Spielerlebnis.

Die Enthusiasten
Die Enthusiasten möchten bitteschön alles so realistisch wie möglich, danke. Aus der Hüfte schießen produziert nur Löcher in der Luft und schon bei ein, zwei Treffern sollte man das Zeitliche segnen – so stellen sich die Enthusiasten einen Militärshooter vor. Sie bevorzugen Spiele wie *Arma*, in denen sie lange im Gebüsch auf der Lauer liegen und den richtigen Moment für den Schuss abwarten müssen. Die Steuerung von Fahrzeugen ist ungleich komplexer als bei Titeln wie *Battlefield*, im Idealfall sind diese Spieler mit den passenden Eingabegeräten für jeden Einsatzzweck ausgerüstet. Sie sind darauf angewiesen, dass jeder im Team die ihm zugewiesene Rolle auch wirklich ausfüllt, und planen ihr Vorgehen ausführlich, um die Missionsziele zu erreichen. Wer stirbt, darf den anderen beim Spielen zusehen, einen Respawn gibt es meist nicht. Ohne Kommunikation läuft da gar nichts. PC-Spieler stellen das Gros der Enthusiasten, da diese Plattform das Genre überhaupt erst hervorgebracht hat – wenn auch viele dieser Titel schon vor langer Zeit ihren Weg auf die Konsolen gefunden haben. Die Puristen schwören auf Maussteuerung und brauchen eine Tastatur für die unzähligen Befehle.

> „Die Leute wollen immer noch dieses Spiel spielen, da sie diese Art Erlebnis genießen.
>
> DICE Executive Producer Patrick Bach auf die Frage, ob *Battlefield* nach 10 Jahren nicht langweilt.

Die Casuals
Die Casuals sind eher gnädig in Bezug auf den Realismus: Zu viel ist sogar meist unerwünscht, da diese Art von Spieler großen Wert auf Tempo legt. In der Regel zocken die Casuals deshalb Titel wie *Battlefield* oder *Counter-Strike:* Diese Gruppe macht heftig von der Sprungtaste Gebrauch, feuert in vollem Galopp aus der Hüfte oder vollzieht andere, unrealistische Manöver während des Spiels. Und wenn jemand ausfällt, gibt es einen Respawn der Figur. Trotzdem sind auch hier Kommunikation und Taktik unabdingbar: Wer besetzt welche Stelle, um gegnerische Spieler abzufangen? Wer deaktiviert oder legt die Bombe? Denn auch die Titel wie *Battlefield* oder *Call of Duty* warten mit mehreren Rollen auf, in die der Spieler schlüpfen kann.

Wo genau liegt die Faszination?
Diese Frage haben wir unseren Lesern gestellt. Die Antworten waren deutlich: Für die meisten Spieler steht der Realismus an erster Stelle. Natürlich ist dieser Begriff relativ: Nur rund 20 Prozent der Teilnehmer an unserer Umfrage hatten in irgendeiner Form näher mit dem Militär zu tun, und das überwiegend lediglich als Wehrpflichtige. Es geht hier also offensichtlich um „gefühlten Realismus" – so geht es auch Spiele-Redakteuren, die noch nie in einem Jet gesessen haben, aber den Realismus eines Flugsimulators bewerten. Überraschend fielen hingegen die Antworten auf die Frage aus, ob die Teilnehmer der Umfrage Mitglied in einem Schützen- oder Schießsportverein sind: Glatte 75 Prozent bejahten diese Frage. Diesem Personenkreis kann man deshalb durchaus unterstellen, den Realismus von zum Beispiel Handfeuerwaffen in Spielen angemessen beurteilen zu können.

Wie wichtig sind Grafik und Sound?
Fast 50 Prozent der Teilnehmer unserer Umfrage betrachten die Grafik eines Militär-Shooters als wichtig, während nur rund 25 Prozent Wert auf absolute High-End-Grafik legen. Überraschend: Dieselbe Frage zur Soundkulisse ergab ein umgekehrtes Bild. Weit über 50 Prozent unserer Teilnehmer halten diesen Punkt für sehr wichtig, und immerhin noch 35 Prozent für wichtig. Somit ist für unsere Leser die Soundkulisse bedeutender als die Grafik.

DIE URVÄTER

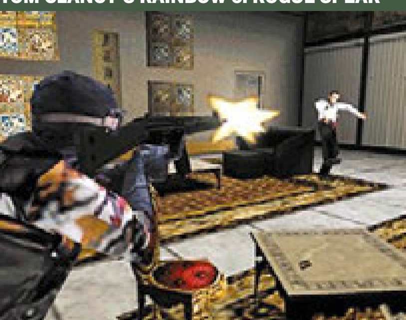
Militär-Shooter haben mittlerweile eine lange Tradition und einige der langlebigsten Spieleserien gehören zu diesem Genre. Wir stellen einige Klassiker vor, die es heute noch zu spielen lohnt – trotz in die Jahre gekommener Grafik.

SEAL TEAM **1993**



SEAL Team grenzt sich unter anderem durch eine Planungs- und Ausrüstungsphase von anderen Shootern dieser Zeit ab. Als Mitglied einer US-Kommandotruppe nimmt der Spieler am Krieg in Vietnam teil. Taktisches Vorgehen ist bei den vielfältig gestalteten Aufträgen unabdingbar.

TOM CLANCY'S RAINBOW 6: ROGUE SPEAR **1999**



Das fast schon totgeglaubte Genre erhält endlich neuen Aufwind: *Rainbow 6* und der Nachfolger *Rogue Spear* setzen Maßstäbe, mittlerweile auch in LAN und Internet. Ohne Planung und Rückendeckung durch das Team endet die Terroristenhatz schnell im Pixeltod. Wird bis heute gespielt.

OPERATION FLASHPOINT **2001**



Eigentlich ist an dieser Stelle ein Tusch angesagt: *Operation Flashpoint* war die bis dato differenzierteste und umfangreichste Militär-Simulation überhaupt. Durch Querelen mit den Namensrechten wird die Serie als *ArmA* weitergeführt. Der aktuelle Teil stellt abermals die Genre-Referenz dar.

BATTLEFIELD 1942 **2002**



Nicht so realistisch wie die anderen Spiele dieser Liste: Das im Zweiten Weltkrieg angesiedelte *BF 1942* legt den Fokus auf kurzweilige Gefechte mit bis zu 64 Spielern. Der Urvater einer der erfolgreichsten Spiele-Serien überhaupt kann dazu noch mit zwei genialen Erweiterungen punkten.

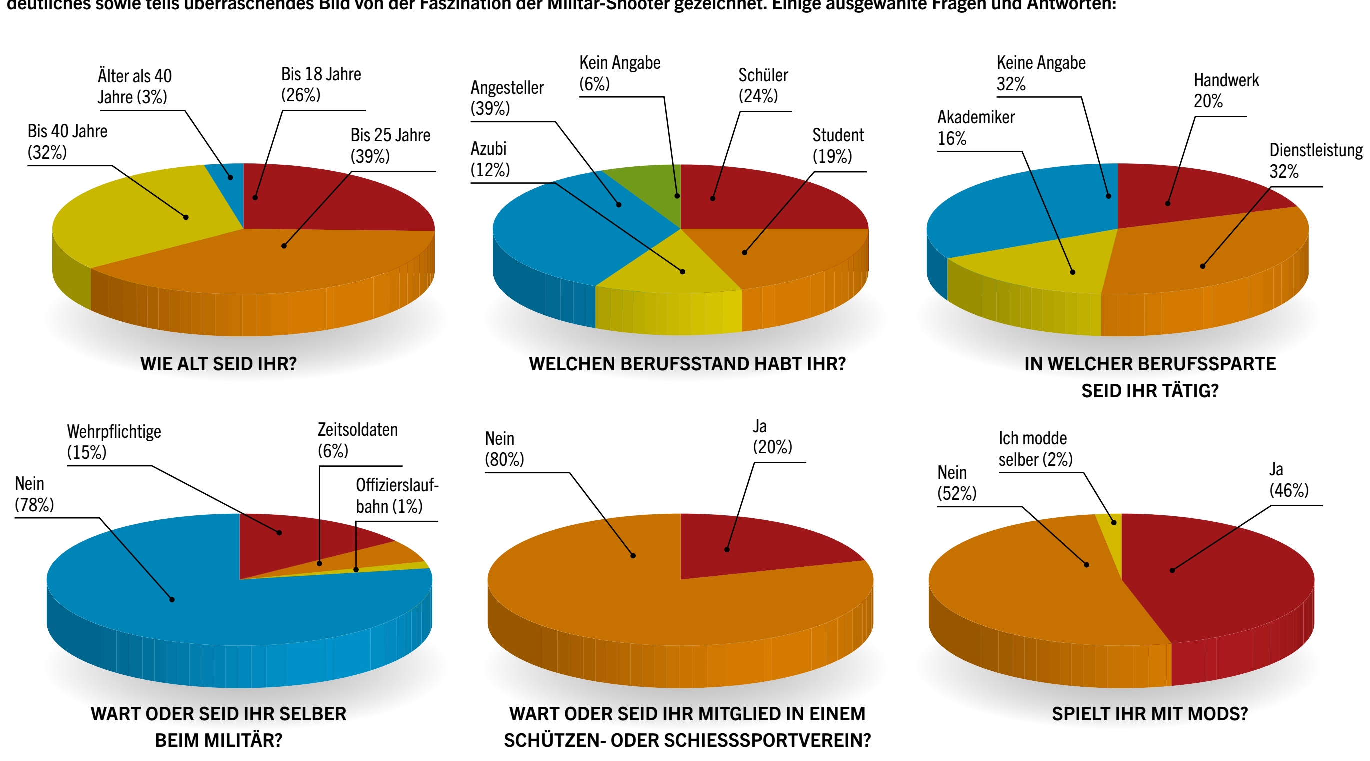
CALL OF DUTY **2003**



Dieses Spiel ist wohl an keinem Shooter-Fan vorbeigegangen: *Call of Duty* spielt sich durch gescriptete Ereignisse wie ein Spielfilm; nie wurde die Landung in der Normandie außerhalb des Kinos beeindruckender in Szene gesetzt. Auch dieser Titel wurde zu einer Serie, die bis heute besteht.

DIE PC GAMES-UMFRAGE ZU MILITÄR-SHOOTERN

Wir wollten aus erster Hand wissen, was den Reiz dieser Spiele ausmacht, und haben die Leser auf pcgames.de befragt. Über 1.000 Leser haben teilgenommen und ein deutliches sowie teils überraschendes Bild von der Faszination der Militär-Shooter gezeichnet. Einige ausgewählte Fragen und Antworten:



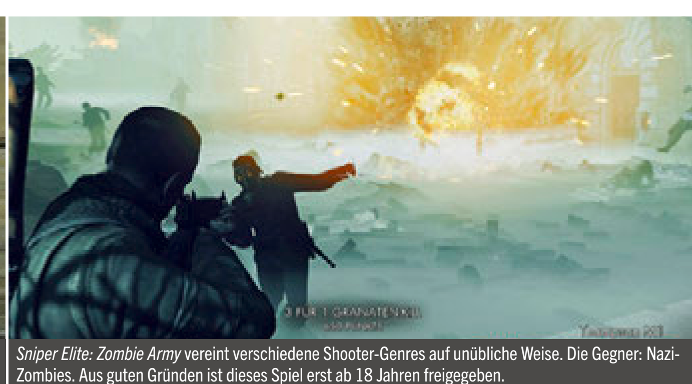
Die Auswahl an Ausrüstung

Der am zweithäufigsten genannte Aspekt der Faszination der Militär-Shooter betrifft die Auswahl an Waffen und Fahrzeugen. Die Spieler bevorzugen Titel mit einer großen und abwechlungsreichen Auswahl, sodass sie stets das für sie angemessene Mittel zur Hand haben. Fast 50 Prozent der Befragten legen dabei allergrößten Wert auf authentische Bezeichnung der Kriegsgeräte und immer noch 25 Prozent haben diesen Punkt als „wichtig" bezeichnet. Natürlich spielt all dies auch wieder in den Punkt „Realismus" herein. Ebenfalls die Frage nach dem Szenario: Ob es sich nun um ein historisches, aktuelles oder fiktives Szenario handelt, scheint den Spielern nicht so wichtig zu sein – die Antworten auf diese Frage waren gleich etwa verteilt. Immerhin noch der Hälfte der Befragten ist das Szenario völlig schnurz. Auf der anderen Seite legen die Spieler jedoch größten Wert auf Glaubwürdigkeit, denn nur rund 15 Prozent stören sich nicht an einer hanebüchenen Geschichte. 85 Prozent bevorzugen demnach ein glaubhaftes Szenario, gleich welches. Man kann also durchaus annehmen, dass für viele Spieler der Reiz im Nachspielen historischer oder aktueller Konflikte liegt – sollte diesen Faktor aber nicht allzu stark bewerten. Es muss also noch etwas anderes geben, das die Menschen in Scharen zu diesen Spielen treibt, und das gilt in besonderem Maße für Titel wie *Arma*: Editoren!

Der Fantasie freien Lauf lassen

Missions-Editoren sind das Nonplusultra eines jeden Spiels, da sie ein Garant für Langzeitmotivation sind. Insbesondere *Operation Flashpoint* beziehungsweise die *Arma*-Serie profitiert in höchstem Maße von diesem Feature. Der Missions-Editor dieser Spiele ist extrem umfangreich und eine Scriptsprache gibt den Spielern dieselben Werkzeuge an die Hand, welche auch die Entwickler zur Gestaltung von Kampagnen und Missionen nutzen. Der Einstieg ist jedoch durchaus holprig, nicht zuletzt deshalb findet sich im Extended-Teil dieser Ausgabe ein Workshop zum Editor von *Arma 3*. Die Grundbegriffe sind aber mit mittlerem Zeitaufwand zu erlernen, danach geht das Editieren recht geschmeidig von der Hand. Und die Ergebnisse sind fantastisch, denn jedes erdenkliche Szenario ist umsetzbar. Hubschrauberkämpfe, Spezialeinsätze, Geiselbefreiungen, Kriegsoperation im großen Stil mit verbundenen Waffen, ja sogar U-Boote sind mittlerweile verfügbar. Die Möglichkeiten sind schier unendlich. Ein Werkzeug an die Hand zu bekommen, durch welches man seiner Kreativität freien Lauf lassen und hochwertige Missionen gestalten kann, ist für viele Spieler ein unwiderstehliches Kauf-Argument.


Der Multiplayer-Titel *Day of Defeat (Source)* ist ein günstiger und kurzweiliger Militär-Shooter. Die Spieler übernehmen im Gefecht verschiedene Rollen wie zum Beispiel Scharf- oder MP-Schütze.


Sniper Elite: Zombie Army vereint verschiedene Shooter-Genres auf unübliche Weise. Die Gegner: Nazi-Zombies. Aus guten Gründen ist dieses Spiel erst ab 18 Jahren freigegeben.



Ein schönes Beispiel für eine gelungene „Total Conversion Mod“: *Project Reality* wertet das mittlerweile in Ehren ergraute *Battlefield 2* sowohl in grafischer wie auch spielerischer Hinsicht tüchtig auf.



Solo-Kampagne gut und schön, aber erst der Multiplayer-Modus entscheidet darüber, ob ein Shooter über Monate und Jahre populär bleibt. Für *Call of Duty: Ghosts* plant Infinity Ward etliche neue Modi.

Die Modding-Szene

Ein weiterer Punkt sorgt dafür, dass Spiele wie *Arma* (und selbstverständlich auch andere Titel) so schnell nicht aus der Mode kommen: die Modder. Schon beim Urvater der Taktik-Shooter, *Rainbow 6*, gab es eine lebhafte Szene von Kreativen, die das Programm modifiziert und neue Inhalte hinzugefügt haben. Neue Waffen, neue Tarnmuster, neue Charaktere. Bei einem Spiel wie *Arma* fällt das Ganze natürlich noch eine Nummer größer aus: Schon für den Urvater *Operation Flashpoint* sind Tausende (!) von Modifikationen erstellt worden. So wurde der im Original-Spiel doch reichlich beschränkte Fuhrpark Stück für Stück von den Usern erweitert, Spezialeinheiten oder ganze Armeen wie die Bundeswehr in die Spielwelt eingepflegt. Die Entwickler, Bohemia Interactive, haben sogar

> „Manchmal verliert man, weil man ein schlechter Anführer ist. Ein anderes Mal verliert man, da der Hubschrauber, den man gerade abgeschossen hat, mitten in die Gruppe stürzt …
>
> Jay Crowe, „Creative Director“ des Entwickler-Teams von Arma 3.

ganz freimütig verlauten lassen, dass benutzergenerierte Inhalte die eigenen oftmals übertrifft: Die Anzahl an Mannstunden, die in die Entwicklung solcher Inhalte fließt, ist für ein Unternehmen ab einem gewissen Punkt schlicht nicht mehr wirtschaftlich. Diesem Problem haben Personen, die ihre Freizeit investieren, nicht. Es gibt sogar Mods, die *Operation Flashpoint* (welches eigentlich im Kalten Krieg spielt) in den Vietnam-Konflikt oder den Zweiten Weltkrieg übertragen. Ähnliches steht uns nun bei *Arma* bevor, erst recht, da Mods der Vorgänger ohne großen Aufwand importierbar sein sollen.

Fazit

Es steht bei Militär-Shootern also weniger der Aspekt der Gewalt im Vordergrund (siehe auch den Kasten unten). Es sind andere Features, welche den Reiz für die Spieler ausmachen: Planung, taktisches Vorgehen und Teamplay. All diese Eigenschaften werden von der Community hoch geschätzt. Titel wie *Arma* oder *Call of Duty* belohnen gemeinsames Vorgehen und bieten realitätsnahe Ausrüstung. Teamkameraden nehmen spezialisierte Rollen ein, jeder trägt seinen Teil zum Erfolg bei. Gepaart mit einem leistungsfähigen Editor und einer lebhaften Modding-Szene entsteht so ein Spiel, welches Enthusiasten über Jahre fesselt. ❑

GEWALT IST NEBENSACHE!

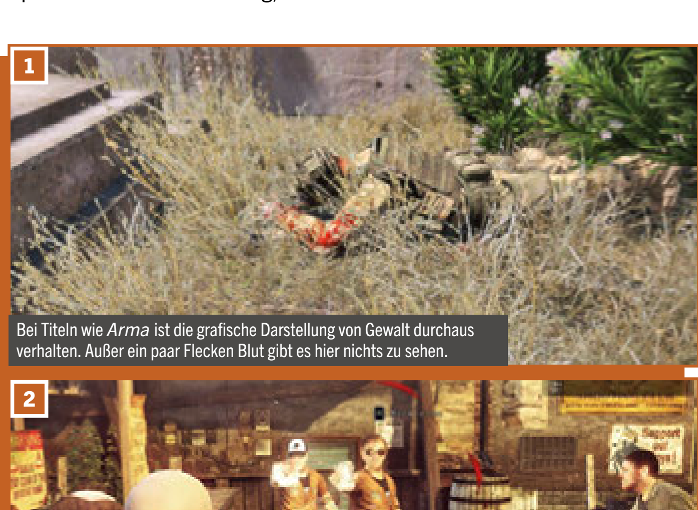
Ein häufiges Vorurteil gegen Militär-Shooter ist, dass Spieler besonders die Gewalt in diesen Titeln schätzen. Wir stellen Militär-Shooter einmal den Deathmatch- und Singleplayer-Shootern gegenüber und schauen, was wirklich Sache ist.

1 MILITÄR-SHOOTER

Die Gewaltdarstellung in Hardcore-Serien wie *Arma* oder *Rainbow 6* ist durch die Bank gering bis kaum vorhanden. Üblicherweise beschränken sich die Entwickler auf ein paar rote Texturen, um anzuzeigen, dass eine Spielfigur verwundet ist. Das kann man wirklich nicht als Gewaltorgie bezeichnen. Verstehen wir uns trotzdem nicht falsch: Krieg ist immer Gewalt, und in erster Linie bestehen diese Spiele daraus, mit Waffengewalt die Oberhand zu erlangen und ein Ziel zu erfüllen. Aber trotzdem ist Gewalt bei diesen Titeln nur ein Mittel zum Zweck und nicht Selbstzweck. Hier geht es um andere Dinge, jeder durchschnittliche Kriegsfilm ist weitaus blutiger.

2 ANDERE SHOOTER

Ganz anders sieht es bei Titeln wie zum Beispiel *Max Payne 3* oder *Hitman* aus. Besonders letztgenanntes Spiel setzt Gewalt bewusst ein. Verpackt in spektakuläre Grafik, werden die Opfer erdrosselt, ertränkt, erstochen, erschossen, und das häufig in Nahaufnahme. Dabei sind der Fantasie wenig Grenzen gesetzt, im Gegenteil: Bei vielen Aufgaben ist Kreativität gefragt. Auch in anderen Titeln fließt reichlich Pixelblut. Einige besonders brutale Exemplare nutzen Hollywood-Stilmittel wie Zeitlupen oder Röntgenkameras, die den Weg des Geschosses durch den menschlichen Körper zeigen – und natürlich auch, was die Kugel auf ihrem Weg alles zersplittert.



Bei Titeln wie *Arma* ist die grafische Darstellung von Gewalt durchaus verhalten. Außer ein paar Flecken Blut gibt es hier nichts zu sehen.

In den Spielen der *Hitman*-Serie ist Gewalt ein Stilmittel – das gesamte Spieldesign ist darauf ausgelegt und spart nicht mit grausigen Szenen.

Vor 10 Jahren

September 2003

Von: Peter Bathge

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben



▶ Auf dem Cover reißt sich die Sims-Familie um eine der begehrten PC Games-Ausgaben, getaucht in ein ominöses grünes Licht. Zum Glück war das nur ein Grafikeffekt: Die Strahlenbelastung des Heftes lag auch damals schon bei 0 Sievert.

Das Spiel des Lebens: Nächste Runde

Reality-Show auf acht Seiten: *Die Sims 2* in der Vorschau

Selbst nach sieben Add-ons für das erste, revolutionäre *Die Sims* und einem gefloppten Online-Ableger konnte unser US-Korrespondent Heinrich Lenhardt nicht genug von den virtuellen Menschlein in ihren Häusern aus Bits und Bytes kriegen. Daher meldete er sich freiwillig für den Besuch bei Entwickler Maxis, der vor zehn Jahren eifrig an *Die Sims 2* schraubte. Studiogründer und *Sim City*-Erfinder Will Wright höchstpersönlich stellte unserem Redakteur die neue 3D-Engine, den ausgebauten Charaktereditor und den sogenannten „Life Score" vor. Dieser sollte Spielern kurz- und mittelfristige Ziele in Aussicht stellen, wenn der sonst sehr freie Spielablauf mal zu chaotisch zu werden drohte. Die zweite große Neuerung des Nachfolgers zum damals meistverkauften PC-Spiel aller Zeiten: Sims altern, entwickeln sich vom Baby zum Erwachsenen und weiter zum Greis, bis sie schließlich irgendwann in der Erde – oder genauer: in einer Urne – landen. Heinrich fand das alles unheimlich spannend – kein Wunder, gehörte für ihn der „im fünften Anlauf geglückte Heiratsantrag" seines Sims aus Teil 1 doch zu den „größten Glücksmomenten meines Spielerlebens". Bei so viel Euphorie verwundert es nicht, dass er seiner Begeisterung in einer Ode mit US-tauglicher Moral von der Geschichte Ausdruck verlieh (siehe Ausschnitt unten links): „Wenn zueinander passen nicht zwei Sims, gut dennoch kann es enden, sofern die Äußerlichkeiten blenden."



▶ Teil 2 simulierte endlich die ein Menschenleben dauernde Entwicklung vom Homo Hosenscheißer über den Homo Bierbauchus zum Homo In Urnus (links nach rechts).





▲ Wer seinen Sim immer nur Pizza futtern lässt, riskiert, dass er dessen entstehenden Schmerbauch erstmals in echtem 3D zu sehen bekommt – ein furchterregender Anblick.

Auf nach Amerika!

Echtzeitstrategie der Holzklasse

Im Land der unbegrenzten Möglichkeiten ist es gar nicht so einfach, den richtigen Weg zu finden. Zumindest wenn man eine Einheit im Strategiespiel *No Man's Land* ist und mit den Kollegen kopflos über die Karten eiert, ohne sich um die Befehle des Spielers zu scheren. Das Projekt des späteren *Anno 1701*-Entwicklers Related Designs punktete im Test hauptsächlich mit schöner Optik und umfangreicher Kampagne. KI- und Steuerungsmacken sorgten aber dafür, dass dem Spiel rund um Indianer, spanische Schatzschiffe und US-Siedler der Durchbruch verwehrt blieb.

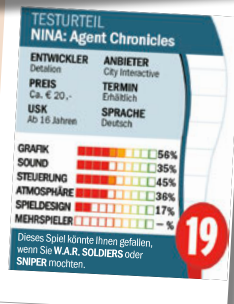


Schrott des Monats

Nina wer?



Dass der Testteil der September-Ausgabe 2003 nicht vor Top-Spielen überquoll, lässt sich schon an der Tatsache ablesen, dass keine Neuveröffentlichung gut genug war, um in der Kategorie „Spiel des Monats" ausgezeichnet zu werden. So schlecht wie der Ego-Shooter *Nina: Agent Chronicles* waren diesen Monat aber nur ganz wenige. Oder, um es mit den Worten des Testers Thomas Weiß zu sagen: „Es gibt verdammt viele miese Spiele auf dieser Welt. Und mit *Nina* gibt es nun eines mehr."



Der Gangster-TÜV

Tipps-Explosion zu *GTA: Vice City*

Geheimnisverrat gab es schon vor den Whistleblower-Affären um Bradley Manning und Edward Snowden: Unsere Tipps-Redaktion breitete „Die Geheimnisse von Vice City" auf zehn Seiten aus. Darunter auch eine im Rückblick absurde, Quartett-kompatible Gesamtaufstellung aller Fahrzeuge.





Tomb Raider-Tiefpunkt

Angel of Darkness im Test: 65 Punkte wegen etlicher Bugs

Falsch gedacht

Breed versus *Halo*? Haha!

Redakteur Harald Wagner gab sich im Fazit seines Vorschauartikels optimistisch: „*Breed* wird sich wohl ein heißes Kopf-an-Kopf-Rennen mit *Halo* liefern." Dass *Halo* von dem Taktik-Shooter nichts zu befürchten hatte, stellte sich Anfang 2004 heraus: Die Verkaufsversion von *Breed* war mit Programmierfehlern gespickt und nahezu unspielbar. So kann man sich irren!



Leser auf Crack

Rossi, könntest du mal …?

Unser Leserbriefonkel Rainer Rosshirt kümmert sich seit 21 Jahren um alle Leserbelange. Doch wenn es darum geht, euch beim Umgehen des Kopierschutzes eines Spiels behilflich zu sein oder High-End-Rechner zu verschenken, muss selbst Rossi passen.

…g als „Holzhackerbau… ein wenig zur Sinnlosigkeit tendiert?

CRACKER

Hallo PC Games!

*Ich wollte mal fragen, wie man den Crack von **Unreal 2** so entpackt, dass man spielen kann. Ich habe das Spiel von einem Freund gebrannt bekommen, wo der Crack schon drauf war. Ich habe es noch nie geschafft, zu spielen.*

NILS M.

Aber das ist doch ganz einfach! Es ist nun wirk… davon einen Crack zu machen …ielen. Du nimmst einfach die … legst sie an einer Kante (zum …und fixierst sie mit der linken …a. 50 Prozent über die Kante …erzten Schlag brichst (crackst) …henden Part ab. Wenn du das … hast du ein wunderschönes …n du stundenlang spielen

ANFRAGE

Hi Rossi,

ich wollte dich fragen, ob du mir nicht zufällig den PC namens Area 51 von Alienware schenkst? Wenn nicht, werde ich wahrscheinlich an den Depressionen, die ich bekommen werde, eingehen.

SERVUS, DEIN JAKOB

Es ist immer wieder tragisch für mich, einen Leser zu verlie… …edenken wir also in tiefer

…CKER

…wie man ein Spiel crackt!

Abgang mit Folgen

Diablo 2-Macher verlassen Blizzard North

Es war nur uns nur eine Meldung im Aktuelles-Teil wert, doch der Weggang von Bill Roper, David Brevik sowie Max und Eric Schaefer hatte massive Auswirkungen auf das Hack&Slay-Genre. Die Ex-Blizzards entwickelten später etwa *Hellgate: London*, *Torchlight 1+2* sowie *Marvel Heroes*.



Bill Roper gründete 2003 Flagship Studios, während Blizzard bereits an *Diablo 3* werkelte.

Der Echtzeitklassiker ist auf www.gog.com recht günstig erhältlich und lässt sich prima auf modernen PCs spielen.

3D-Terrain, viele Einheiten und reichlich Action: *Total Annihilation* war ein Muss für Echtzeitstrategen.

Videosequenzen erzählten die Geschichte zum Konflikt in *TA* – in der deutschen Version übrigens von Sean Connerys Synchronsprecher vorgetragen.

MEISTERWERKE

Total Annihilation

Von: Stefan Weiß

Wegweisende 3D-Technik und Massenschlachten in Echtzeit.

AUF EXTENDED-DVD
- Video zum Spiel

Echtzeitstrategie in den Neunzigerjahren: Dabei denkt sicher jeder Hobby-General an Klassiker wie etwa *Command & Conquer*, *Warcraft* und Co zurück. War ja auch schön, seine Gebäude strategisch zu errichten, Rohstoffe zu sammeln, Truppen zu errichten und schließlich den Gegner von der Karte zu fegen. Aber so richtig große Armeen steuerte man dabei nicht, das blieb rundenbasierten Spielen vorbehalten. Im Jahr 1997 änderte sich das jedoch grundlegend, als Spieleentwickler Chris Taylor mit *Total Annihilation* (*TA*) neue Maßstäbe setzte.

Genrefortschritt

Damit die Massenschlachten mit den Hunderten von Einheiten auch gut funktionieren konnten, trumpfte *TA* mit einer durchdachten Steuerung auf. Dabei durfte man beliebige Truppenverbände zusammenstellen, ihnen Befehle mit auf den Weg geben. Doch noch entscheidender für das Genre war die Einführung von echtem 3D-Gelände. Geschosse wurden ballistisch berechnet und man musste nun stets das Terrain mit in seine taktischen Überlegungen einbeziehen. Nicht nur Sichtlinien, sondern auch Höhenstufen galt es dabei im Auge zu behalten. Verteidigungstürme, die man geschickt auf Hügel platzierte, wurden so zu regelrechten Bollwerken. Die Einheiten bestan-



Je nach Gelände war es ratsam, spezielle Einheiten zu benutzen. Spinnen-Bots waren in hügeligem Terrain effektiv.



Nützlich: Die Spielgeschwindigkeit ließ sich in zehn Schritten erhöhen und verringern, je nach Bedarf.

INTERVIEW MIT PETRA FRÖHLICH

„Tiefgang dank 3D"

PC Games: Konnte *Total Annihilation* dich als *C&C*-Fan der ersten Stunde im Test überzeugen?

Fröhlich: „ Einerseits ja, weil die 3D-Landschaft nicht nur ein optisches Bonbon war, sondern auch Einfluss hatte auf die taktische Vorgehensweise – ein echtes Novum. Andererseits war die Einzelspieler-Kampagne eher eintönig und nicht zu vergleichen mit dem, was Blizzard und Westwood mit *Warcraft* und *Command & Conquer* auf die Beine stellten."



Petra Fröhlich schrieb 1997 den PCG-Test des Spiels.

PC Games: Woran liegt es deiner Meinung nach, dass Echtzeitstrategiespiele mit klassischem Basenbau und vielen Einheiten aus der Mode gekommen sind?

Fröhlich: „Gerade online geht der Trend eher zu schnellen Strategiespielen mit kurzen Gefechten ohne langwierigen Aufbau. Meine Sache ist das nicht: Seit den allerersten *C&C*-Netzwerk-Gefechten gehöre ich zu jenen, die sich am liebsten in einer Festung einigeln und das Feld von hinten aufrollen."

PC Games: Glaubst du, dass mit dem Kickstarterprojekt *Planetary Annihilation* ein bisschen von der alten Spielephilosophie zurückkehrt?

Fröhlich: „Dem Projekt ist es zu wünschen – und die bisherige Resonanz lässt ja drauf schließen, dass es weltweit genügend Fans gibt, die sich drauf freuen."

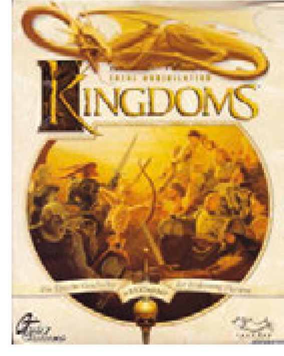
PC Games: Wie muss ein modernes Echtzeitstrategiespiel aussehen?

Fröhlich: „*Starcraft 2: Heart of the Swarm* kommt diesem Ideal schon ziemlich nahe: prima Balance, perfekte Steuerung, starke Kampagne, hübsche Grafik, richtig gut in Single- UND Multiplayer-Modus."

FANTASY-ABLEGER AUF MITTELMASS

1999 versuchte Cavedog das Spielprinzip von *Total Annihilation* in einem Fantasy-Szenario unterzubringen. Doch der Erfolg war eher bescheiden.

Mit nur einer Kampagne und wenigen Einheiten ausgestattet, war der Fantasy-Ausflug *Kingdoms* der *Total Annihilation*-Macher eher langweilig. Mana war die einzige Ressource, die es zu bewirtschaften galt, und die Missionen waren zu simpel gestrickt. Da half es auch nichts, dass man im Verlauf der Kampagne vier unterschiedliche Fraktionen spielte, denn kaum hatte man sich mit den Eigenschaften und Einheiten einer Fraktion angefreundet, musste man schon die nächste Partei spielen, ärgerlich. Auch in technischer Hinsicht wirkte *Kingdoms* zum Zeitpunkt seiner Veröffentlichung schon veraltet. Im Test kassierte das Strategiespiel eine Wertung von 72%.



▲ Hübsche Verpackung, doch leider konnte *Total Annihilation: Kingdoms* inhaltlich nicht überzeugen.



Drachen und Magie bestimmten die Kämpfe in *Kingdoms*.

den zudem aus texturierten Polygonen und waren echte 3D-Modelle, was ein weiteres Novum im Strategiegenre darstellte.

Die beiden Kriegsparteien im Science-Fiction-Setting, CORE und ARM, verfügten über ein großes Truppenarsenal, bestehend aus je 50 Einheiten: Boden-, Luft- und See-Streitkräfte, die mit vielerlei grafischen Details versehen waren. Drehbare Geschütztürme, ausklappbare Raketenlafetten, bewegliche Tragflächen an den Fliegern, unterschiedliche Schadensmodelle, das alles schaffte eine dichte und realistische Atmosphäre. Die Produktion der Truppen ging zügig vonstatten, als Rohstoffe dienten Energie und Metall.

Inhaltlich bot *Total Annihilation* zwei umfangreiche Kampagnen, die jedoch zu wenig Abwechslung boten. Auch wenn es zig verschiedene Einheitentypen zu produzieren gab, die 50 Kampagnenmissionen ähnelten sich sehr. Entweder galt es, ein bestimmtes Gebäude zu zerstören, einzunehmen oder eben alles dem Boden gleichzumachen.

Motivierend war, dass die Einheiten zu Veteranen aufgewertet werden konnten. Somit war man stets darauf bedacht, seine Truppen nicht einfach zu verheizen, sondern im Bedarfsfall zu reparieren, damit sie am Leben blieben. Die wichtigste Einheit stellte der mächtige Commander dar. Dieser Superroboter verfügte über enorme Kampfstärke, doch durfte man es sich nicht leisten, ihn zu verlieren, denn dann war eine Mission vorbei. Die Super-Einheit ist übrigens auch eines der Kernfeatures der späteren *Supreme Commander*-Spiele von Chris Taylor.



Objekte im Gelände waren zerstörbar. Bäume konnte man beispielsweise in Brand setzen.

Mehrspielermodus mit Pfiff

Auf lange Sicht spannender waren die Mehrspielerpartien. Hier konnte man sich mit menschlichen Gegnern messen und taktisch viel besser austoben. Dem kam auch der stetige Nachschub an kostenlosen Einheiten entgegen, die man sich vom Hersteller downloaden konnte. Außerdem gab es haufenweise Mods von der Community, nachdem der Hersteller zusammen mit den nachfolgenden Mission-CDs auch den Editor zur Verfügung stellte. Und das Interesse an Mods für TA ist bis heute ungebrochen. Auf der Fanseite www.tauniverse.com zum Beispiel erschien im Juni 2013 die Version 6.01 der Mod *Devolution*. Diese enthält komplett überarbeite Truppen, fliegende Gebäude, Tarn- und Schildtechnologien für die beiden Fraktionen.

Für Mehrspieler-Fans sehr spannend war die Möglichkeit, dass man vor dem Start einer Partie festlegen konnte, welche Gebäude und Einheiten überhaupt erlaubt sein sollten. Auch die maximal produzierbare Anzahl einzelner Einheiten ließ sich vorab einstellen. So konnte man sich immer neuen Kombinationen und Herausforderungen stellen, für Strategen ein Fest. Im Test vergaben wir daher satte 84%. ❑

STEFAN ERINNERT SICH:



„Hoppla, das funktioniert ja heute noch richtig gut", ging es mir durch den Kopf, als ich für den Meisterwerke-Artikel *Total Annihilation* noch mal spielte. Trotz der heute angestaubten Technik sind es vor allem die vielfältigen Einheiten, mit denen man richtig viel Spaß bei den Gefechten hat. Und es macht mir auch bewusst, wie wichtig gutes Gamedesign ist und nicht irgendwelcher Grafik-Firlefanz. Spiele wie *Total Annihilation* sind im Prinzip zeitlos, denn sie treffen eben den richtigen Nerv im Genre. Von daher bin ich schon sehr gespannt, wie sich das Kickstarter-Projekt *Planetary Annihilation* entwickelt, das die guten RTS-Elemente von *Total Annihilation* fortführen will.



Die perfekte Anwendung zu deiner GeForce-Grafikkarte.

Mit GeForce Experience bleiben deine Treiber wie von selbst auf dem neuesten Stand und deine PC-Spiele sind jederzeit optimiert.



JEDERZEIT AKTUELLE GRAFIKTREIBER.

GeForce Experience informiert den Anwender automatisch über neue NVIDIA Treiberversionen. Der Treiber wird mit nur einem Mausklick direkt aktualisiert, ohne das Fenster wechseln zu müssen.

PC-SPIELE AUTOMATISCH OPTIMIEREN.

GeForce Experience verbindet sich mit dem NVIDIA Cloud-Rechenzentrum und lädt die Spieleeinstellungen herunter, die optimal auf Deine PC-Konfiguration zugeschnitten sind. So wird jederzeit perfekte Bildqualität und hervorragende Leistung gewährleistet. Die integrierte interaktive Screenshot-Anzeige informiert außerdem über die einzelnen Einstellungen und ihre jeweiligen Vorteile.





999,-

ALTERNATE High End PC

NVIDIA GeForce® GTX 760

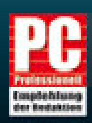
Intel® Core™ i5-4670K (3,4 GHz) | 8 GB DDR3-RAM
120-GB-SSD | 1-TB-HDD | Windows 8 64-Bit (OEM)

S7IXA7

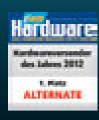
Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebote gültig bis zum 14.08.2013











ALTERNATE GmbH | Philipp-Reis-Straße 9 | 35440 Linden | Fon: 01806-905040* | mail@alternate.de

* 20 Cent/Anruf aus dem deutschen Festnetz/powered by QSC, max. 60 Cent/Anruf aus Mobilfunknetzen

Bestellhotline: Mo-Fr 8-19 Uhr, Sa 9-14 Uhr 01806-905040*

Hardware | PC, Notebook & Tablet | Software | Gaming | TV & Audio | Foto & Video | Telefonie | Apple | Haushaltsgeräte | Heim & Garten



ASRock Z87 Extreme6

- ATX-Mainboard • Sockel 1150
- Intel® Z87 Express Chipsatz
- CPU-abhängige Grafik • Gigabit-LAN
- USB 3.0 • HD-Sound • 4x DDR3-RAM
- 10x SATA 6Gb/s, 1x eSATA 6Gb/s
- 3x PCIe 3.0 x16, 1x PCIe 2.0 x1, 2x PCI

GWER05



SAPPHIRE Radeon HD 7970
VAPOR-X GHz Edition

- Grafikkarte • AMD Radeon HD7970
- 1.000 MHz Chiptakt • 3 GB GDDR5-RAM
- 6 GHz Speichertakt • DirectX 11.1, OpenGL 4.2
- 1x DisplayPort, 1x HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXSXL



ASUS GTX770-DC2OC-2GD5

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 770
- 1.058 MHz (Boost: 1110 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (7 GHz) • 1.536 Shadereinheiten
- DirectX 11, OpenGL 4.3 • NVENC H.264-Video
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXVZ1



GIGABYTE GV-N760OC-2GD Rev.2

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 760
- 1.085 MHz (Boost: 1150 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (6,0 GHz)
- 1.152 Shadereinheiten • DirectX 11, OpenGL 4.3
- 1x DisplayPort, 1x HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXYZ4







159,90

CM Storm Mech

- Gaming-Tastatur • Cherry-MX-"Blue"-Tastenschalter • 105 Tasten • 5 Makrotasten
- n-Key-Rollover • 1.000 Hz Abfragerate • USB

NTZV2P



Crucial M500 2,5" SSD 240 GB

- Solid-State-Drive • CT240M500SSD1
- 240 GB Kapazität • 500 MB/s lesen
- 250 MB/s schreiben • 72.000 IOPS
- Marvell 88SS9187 Controller
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMIMCI







Mad Catz S.T.R.I.K.E 3
Gaming Keyboard

- Gaming-Tastatur • 105 Tasten, 12 Sondertasten
- einzigartige Tasten-Membran, Windows Key Lock
- 36 Makros programmierbar • LED-Beleuchtung
- abnehmbare Handballenauflage • USB

NTZSC9



Razer NAGA Expert

- optische Lasermaus • 8.200 dpi
- 19 frei belegbare Tasten • Scrollrad
- ergonomisches Design
- für Massively Multiplayer Online Games
- USB-Anschluss

NMZR52



Sharkoon Drakonia Black Mouse

- optische Lasermaus • 8.200 dpi
- 11 frei belegbare Tasten • 30 G
- Weight-Tuning-System (max. 30g) • Scrollrad
- On-Board-Speicher für Nutzerprofile
- Avago ADNS-9800 • USB

NMZS560

SilverStone Designing Inspiration

114,90

SilverStone SST-TD02

- Wasserkühlungsset • für Sockel FM1, FM2, AM2(+), AM3(+), 775, 1050, 1055, 1056, 1366, 2011 • Dual-Fan-Radiator
- Aluminiumkühlblock mit Kupferbasis
- 2x 120-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXLI30

AOC

259,-

AOC i2757Fm

- LED-Monitor • 68,6 cm (27") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 6 ms Reaktionszeit (GtG)
- Kontrast: 20.000.000:1 (dynamisch)
- 60 Hz • Helligkeit: 250 cd/m²
- 2x HDMI, 1x VGA, Audio

V6LM04



SteelSeries Siberia v2 Heat Orange

- Headset • 18 Hz bis 28 kHz • 32 Ohm
- LED Beleuchtung in orange
- ausziehbares Mikrofon • Rauschunterdrückung
- 50 mm Treiber • integrierte USB Soundkarte
- Fernbedienung am Kabel • USB Anschluss

KH#I1O



Logitech G230 Gaming Headset

- Headset • 20 Hz bis 20 kHz • 32 Ohm
- leicht abwaschbare Sporttextilien
- Mikrofon mit Geräuschunterdrückung und hochklappbarem Bügel
- 2x 3,5-mm-Klinkenstecker

KH#L5F



bequem online

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebote gültig bis zum 11.09.2013

FX-9590
DIE (FAST-)5-GHZ-CPU VON AMD IM TEST



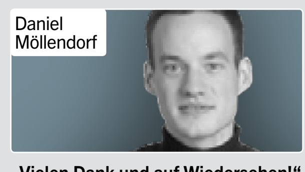
Auch wenn die „9" im Namen eine neue Architektur vermuten lässt, handelt es sich bei den neuen AMD-CPUs FX-9590 und FX-9370 für den Sockel AM3+ um die Piledriver-Technik, die beispielsweise auch beim bisherigen Topmodell FX-8350 zum Einsatz kommt. Während der FX-8350 mit 4 GHz Basistakt läuft und per Turbo auf 4,2 GHz beschleunigen kann, sind es beim FX-9370 bereits 4,4 bis 4,7 GHz. Der FX-9590 bringt es sogar auf 4,7 bis 5,0 GHz. Wir konnten den FX-9590 bereits in einem Komplett-PC von CSL testen: 5 GHz erreichte er aber nur sehr selten. Zudem ist der FX-9590 mit 750 Euro sehr teuer und langsamer als günstigere Intel-CPUs.
Info: www.amd.de

1.280 x 720, maximale Details, kein AA/AF	Crysis 3		Dirt Showdown		Starcraft 2: Heart of the Swarm		The Elder Scrolls V: Skyrim		Leistungsindex
CPU/Spiel	Fps (Durchschnitts-Wert)	Fps (Minimum-Wert)	Fps (Durchschnitts-Wert)	Fps (Minimum-Wert)	Fps (Durchschnitts-Wert)	Fps (Minimum-Wert)	Fps (Durchschnitts-Wert)	Fps (Minimum-Wert)	Anhand von sechs Spielen normiert
Core i7-3970X (6 Kerne, 12 Threads, 3,5 bis 4 GHz)	84,6	68	141,0	117	24,7	11	102,6	79	100 %
Core i7-4770K (4 Kerne, 8 Threads, 3,5 bis 3,9 GHz)	66,7	58	128,6	106	32,4	13	95,1	76	99,6 %
Core i5-4570 (4 Kerne, 4 Threads, 3,2 bis 3,6 GHz)	51,0	42	128,2	106	29,8	10	88,9	71	91,5 %
AMD FX-9590 (4 Module, je 2 Kerne, 4,7 bis 5 GHz)	59,0	50	107,1	91	21,1	9	76,7	54	79,5 %
AMD FX-8350 (4 Module, je 2 Kerne, 4 bis 4,2 GHz)	57,4	48	99,8	78	15,1	7	72,2	54	72,4 %
AMD FX-6350 (3 Module, je 2 Kerne, 3,9 bis 4,2 GHz)	48,1	38	92,3	77	14,2	6	68,5	51	66,1 %

C2-PLATINEN FÜR HASWELL
FEHLERFREIE SOCKEL-1150-BOARDS SIND DA

Alle bisher ausgelieferten Platinen mit Sockel 1150 für Haswell-CPUs verfügen über Chips im C1-Stepping. Diese haben einen Fehler, der dafür sorgen kann, dass manche USB-Sticks, die mit einem USB-3.0-Port verbunden sind, nicht mehr erkannt werden, wenn der PC aus dem Stand-by aufwacht. Dieser USB-3.0-Bug tritt laut Intel aber nur bei einer sehr geringen Zahl von USB-Sticks auf und führt nicht zum Datenverlust.

Asus hat nun angekündigt, bereits Ende Juli die ersten neun Boards mit C2-Chips (ohne USB-3.0-Bug) auszuliefern; 13 weitere Modelle sollen bald folgen. Die Boards von Asus sowie Asrock sind mit einem Hinweis versehen und daher klar als C2-Modelle zu erkennen. Auf unsere Rückfrage hin bestätigten andere Hersteller, dass deren Boards nicht gekennzeichnet werden. Mit dem Tool CPU-Z erkennen Sie aber, ob es sich um ein C1- („Rev 04") oder C2-Board („Rev 05") handelt.
Info: www.pcgameshardware.de



„Vielen Dank und auf Wiedersehen!"

Spiele- und Hardware-Fans sind etwas Besonderes: Wer sonst diskutiert so leidenschaftlich über neue Titel, kämpft im Koop-Modus so eisern zusammen und fiebert so begeistert einer neuen Grafikkarten-Generation entgegen? Dementsprechend habe ich mich in den vergangenen zehn Jahren in der Redaktion sehr wohl gefühlt: Hier war ich Nerd, hier durfte ich's sein. Dank der vielen Treffen auf der Gamescom oder Cebit sowie Leser-E-Mails und des Forums durfte ich zum Glück auch jede Menge nette Leser kennenlernen.

Daher fällt mir der Abschied so schwer, auch wenn ich mich auf die neuen Aufgaben, die ich mir ausgesucht habe, freue. Ich bleibe der Branche treu – und natürlich auch dem Hobby. Denn allen überteuerten DLCs, manchen Abzock-Free2Play-Modellen, hirnlosen Schlauch-Shooter-Fortsetzungen und übereifrigen DRM-Maßnahmen zum Trotz: Ich glaube daran, dass wir auch in den nächsten Jahren noch so viel Spaß mit unserem Hobby haben werden wie bisher. Schließlich liefern große Publisher auch künftig Triple-A-Titel, die wochenlang Spaß machen, und die wachsende Indie-Szene bietet die nötigen Innovationen sowie geniale Spielideen. Zudem zeigen gog.com und humblebundle.com, wie gut und günstig der digitale Spielevertrieb funktionieren kann, und zwar DRM-frei. Passend zum Start von PS4 und Xbox One dürfen sich auch PC-Spieler über den nächsten großen Schritt bei der Spielegrafik freuen. In den verbleibenden Zeilen meiner letzten Kolumne bleibt mir nur noch Folgendes zu sagen: Vielen Dank, liebe Leser, für zehn tolle Jahre und auf Wiedersehen! Ich wünsche uns noch viele begeisternde Jahre im Gaming- und Hardware-Bereich!

+++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER

SPIELE-CHECK: RADEON HD 7730
Aktuell gibt es sowohl die HD 7730 mit 2 GiB DDR3 (kurz D3) als auch die HD 7730 mit 1 GiB GDDR5 (G5). Die HD 7730 D3 hat nur eine Speichertransferrate von 28,8 GByte/s, wohingegen die Transferrate der HD 7730 G5 2,5 Mal so hoch ist. Im Test erreicht die HD 7730 G5 das Leistungsniveau der Geforce GT 640. Die DDR3-Variante platziert sich zwischen 9 und 18 Prozent darunter. Die HD 7750 erkämpft sich einen bis zu 42-prozentigen Vorsprung gegenüber der HD 7730 G5. Intels HD-4600-IGP macht selbst gegen die HD 7730 D3 und GT 640 keinen Stich.
Info: www.pcgameshardware.de

AUSBLICK AUF NEUE INTEL-CPUS
Bisher gibt es keine offiziellen Informationen zu den neuen Core-i3-Prozessoren mit zwei Kernen. Allerdings ist auf der Webseite VR-Zone eine Folie aufgetaucht, die eine Produktveröffentlichung der Core-i3-Nachfolger für September zeigt. Zudem sollen neue Pentium-CPUs zum selben Zeitpunkt auf den Markt kommen. Ein weiteres Gerücht betrifft die neuen High-End-Prozessoren (Sockel 2011), welche ein Architektur-Update von Sandy Bridge auf Ivy Bridge bekommen: Demzufolge sollen Core i7-4960X, i7-4930K und i7-4820K schon in den nächsten Wochen kommen.
Info: www.intel.com

ALLES ÜBER MINI-PCS
Kleine PCs eignen sich optimal für LAN-Partys, als Server oder als Wohnzimmer-PC am HD-TV. Im neuen Sonderheft der PC Games Hardware finden Sie ab dem 25.09. viele Tests zu passenden Komponenten sowie hilfreiche Eigenbau-Anleitungen.
Info: www.pcgameshardware.de

Günstige LC-Displays

Von: Marco Albert/Uli Hahn

Wem 60 Hertz reichen, der bekommt schon ab 130 Euro einen guten Zocker-Bildschirm. Wir haben sieben 23-/24-Zöller sowie vier 27er für den kleinen Geldbeutel getestet.

Spieler brauchen keinen 500-Euro-Bildschirm, denn wie unser Test zeigt, bekommt man schon ab 130 Euro spieletaugliche LCDs. Sollen es lieber 27 statt 24 Zoll sein, dann sind rund 230 Euro fällig. Auf den folgenden Seiten prüfen wir elf günstige LC-Displays. Sieben davon haben 23 bis 24 Zoll und vier 27 Zoll Bildschirmdiagonale. In den Benchmarks und in der Testtabelle haben wir das Benq XL2411T als Referenz dazugestellt, denn das 144-Hertz-LCD hat bisher das schärfste Bild in Spielen abgeliefert. Allerdings kostet es mit 280 Euro mehr als doppelt so viel wie das spieletaugliche Philips E-Line 237E4L.

TESTMETHODEN

Neuerdings testen wir auch die Reaktionszeit der Displays mit dem Small Monitor Test Tool 2.5.1. Den Wert aus dem alten Farbkombinationstest geben wir vorläufig in der Testtabelle in Klammern an. Die Werte der Schaltgeschwindigkeit nach der neuen Methode liegen deutlich näher an den Werten der Hersteller, sodass auch unregelmäßige Leser nicht von den großen Differenzen zwischen Herstellerangaben und unseren Messwerten verunsichert werden. So sind LCDs mit einer gemessenen Reaktionszeit von weniger als 5 Millisekunden voll spieletauglich. Auch eine eventuelle Korona-Bildung durch den Einsatz von Bildverbesserungstechniken (Overdrive) geht in die Leistungsnote ein, die großen Einfluss auf die Wertung hat.



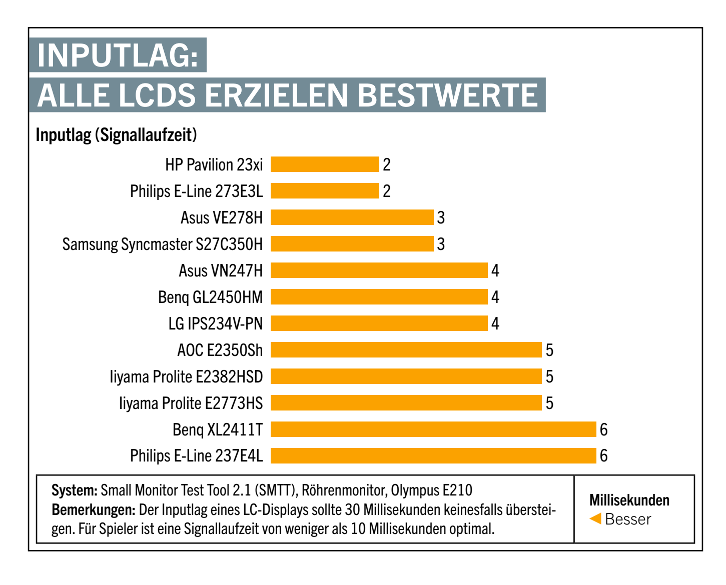
Bild: Philipps, Aidbox

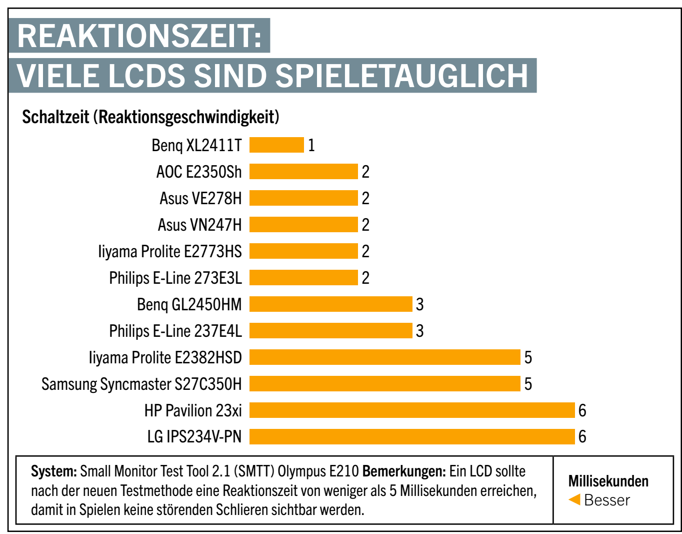
Ein wichtiges Leistungsmerkmal für Spieler ist neben der Reaktionszeit der Inputlag (Signallaufzeit): Die meisten Spieler stört eine Signallaufzeit von 2 Fps nicht, das entspricht bei einem 60-Hertz-LCD etwa 30 Millisekunden. Viele Profispieler nehmen solche Verzögerungen durch den Inputlag allerdings wahr. Daher sollte die Signallaufzeit im optimalen Fall unter 10 Millisekunden liegen. Mithilfe der Software Icolor messen wir die Farbtreue der Bildschirme. Das Programm gibt uns eine Kennlinie aus, die zeigt, wie gut das LC-Display die geforderten Farben wiedergibt. Die Tests werden auch weiterhin durch eine subjektive Einschätzung der Spieletauglichkeit ergänzt.

Die Leuchtdichte der Monitore messen wir bei den Einstellungen 0, 50 und 100 Prozent Helligkeit des jeweiligen Bildschirms. Zur Helligkeitsverteilung: Wir geben die maximale Abweichung vom Mittelpunkt des Monitors an. Dazu nehmen wir neun Messungen auf dem Bildschirm vor. Die Angaben im Bereich „Eigenschaften“ – Betrachtungswinkel und Kontrastverhältnis (nur statisch) – werden ebenfalls im Testlabor ermittelt.

Wir testeten auch die Downsampling-Fähigkeiten der LCDs mittels Nvidias Geforce-Treiber. Dabei arbeitet die Grafikkarte intern mit einer höheren Auflösung und rechnet diese für das Display herunter, was zu einer tollen Bildqualität führt. Im Test erreichten alle Displays 2.880 x 1.620 Bildpunkte bei 60 Hertz. Die Auflösung 3.840 x 2.160 Pixel war leider nicht möglich.

Asus VN247H: Testsieger mit Schwächen. Der einzige Monitor im Testfeld mit einer Bildschirmdiagonale von 23,6 Zentimetern führt durch schnelle Reaktionszeiten und einen hohen Regelbereich bei der Helligkeit das Testfeld an. Äußer-





lich macht der Asus VN247H dabei den wertigsten Eindruck bei den Testkandidaten. Beim Starten der ersten Tests überraschte der Asus VN247H allerdings mit einem schlechten Schwarzwert, der mit 1 cd/m² extrem hoch ausfällt: Das resultiert in einem schlechten statischen Kontrastverhältnis, das im Test lediglich 227:1 betrug. Asus verzichtet im Produktdatenblatt auf eine Angabe des statischen Kontrasts. Der dynamische Kontrast wird mit 80 Millionen zu eins angegeben. Allerdings wird im Vergleich mit anderen Monitoren schnell klar, dass ein Schwarz beim Asus VN247H bestenfalls als Dunkelgrau ausgegeben wird. Nichtsdestotrotz zaubert Asus ein gutes Bild mit relativ knackigen Farben auf den Monitor. Die niedrige Reaktionszeit des Displays konnte auch beim Spielen mit einem zusammenhängenden und flüssigen Bild überzeugen.Fazit: Trotz fein einstellbaren Overdrives, einer sehr sorgfältigen Verarbeitung und guter Spieletauglichkeit können wir das Asus VN247H nicht als Top-Produkt empfehlen.

AOC E2350Sh: Stimmiges Gesamtpaket. Streng genommen führt der AOC E2350Sh die Riege der 23-Zoll-Monitore an. Die Auflösung liegt bei (für dieses Preissegment typischen) 1.920 x 1.080 Pixeln. Das entspricht einer Pixeldichte von 95,78 ppi. Dabei wird das Bild von einem TN-Panel aufgebaut, was einen stabilen Blickwinkel von bis zu 160 Grad in der Horizontalen beziehungsweise 160 Grad in der Vertikalen zulässt. Der AOC kann insbesondere durch seinen hohen statischen Kontrast überzeugen, der im Test immerhin 1.155:1 beträgt. Dafür hat AOC Kompromisse bei Schlieren- und Korona-Bildung eingehen müssen: Diese Effekte sind beide deutlich sichtbar und wirken sich teils störend auf das Bild aus. Dank einer niedrigen Reaktionszeit kann der Monitor als spieletauglich eingestuft werden. Was AOC besonders gut macht, ist die Helligkeitsverteilung über das Display. Der AOC E2350Sh erreicht mit neun Prozent den Bestwert bei den Monitoren mit TN-Panel. Störend empfanden wir allerdings die undankbare Menüführung und den billig wirkenden Plastikrahmen. Fazit: Gute Werte bei Reaktionszeit, Kontrast und Helligkeitsverteilung sowie ein akzeptabler Farbraum machen aus dem AOC E2350Sh ein gutes Produkt.

Benq GL2450HM: Gut abgestimmtes Display. Der Benq GL2450HM darf als Drittplatzierter mit aufs Siegerpodest der Test-Displays. So stimmig der GL2450HM auch sein mag, für die Spitzenplatzierung haben dem Display herausragende Eigenschaften gefehlt. Zwar ist das 24-Zoll-Display auch mit einem TN-Panel ausgerüstet, allerdings hat es Benq geschafft, sowohl Schlieren- als auch Korona-Bildung minimal zu halten. Benq gehört allerdings auch zu den Herstellern, die ihren Nutzern keine Overdrive-Funktion bieten, welche für eine bessere Reaktionszeit sorgen würde, jedoch eine höhere Schlieren- und Koronabildung zur Folge hätte. Bei der Farbgebung liegen sämtliche Monitore relativ nah beisammen. Die Farben des Benq GL2450HM sind aber


Der 27-Zöller von Asus bietet zwar zwei HDMI-Anschlüsse und auch einen Audioausgang über Line-in sowie HDMI, eine DVI-Buchse findet sich aber nicht.



Der Iiyama Prolite E2773HS hat alle wichtigen Anschlüsse, die man bei einem Monitor benötigt. Zudem liegen DVI-, D-Sub- und Audio-Kabel bei.


Beim Philips 273E3L ist ebenfalls fast die gesamte Anschlusspalette verfügbar, inklusive Audio-Anschlussmöglichkeiten. Ein digitales Anschlusskabel (DVI oder HDMI) fehlt.


Der Samsung Syncmaster S27C350H braucht ein externes Netzteil. Ohne DVI-Anschluss gibt es nur über HDMI eine digitale PC-Verbindung. Ein Kabel hierfür fehlt.


Asus VN247H hat zwar keinen DVI-Anschluss, dafür liefert der Hersteller aber ein HDMI-DVI-Adapterkabel mit. Dieses funktionierte beim Testmodell problemlos.


AOC bietet beim E2350Sh alle relevanten Anschlüsse sowie einen Audioausgang für das HDMI-Audiosignal. Außerdem erhält man ein DVI-Kabel zum Display dazu.


Das GL2450HM von Benq hat alle wichtigen Anschlüsse sowie Audio-Ein- und Ausgang. Ein HDMI- und DVI-D-Kabel ist nicht im Lieferumfang enthalten.


Der Iiyama Prolite E2382HSD hat lediglich einen DVI- und einen D-Sub-Anschluss, die einfachste Variante im Testfeld. Aber: Für beide Anschlüsse sind Kabel im Paket.


Philips verzichtet beim E-Line 237E4L auf einen DVI-Anschluss. Dafür gibt es zwei HDMI-Anschlüsse. Ein entsprechendes Kabel fehlt. Das Netzteil ist hier extern.



LG bietet beim IPS234V-PN alle gängigen Grafik-Anschlüsse und einen Kopfhörerausgang. Digitale Anschlusskabel fehlten beim Testmuster. Das Netzteil des LG ist extern.



Außer dem notwendigen externen Netzteil werden keine weiteren Anschlusskabel für HPs Pavilion 23xi mitgeliefert. Beim Zubehör und den Audioanschlüssen wird gespart.

mit die kräftigsten im Testfeld. Das gibt immerhin ein „Gut“, was neben dem Benq sonst nur die Monitore mit IPS-Panel schaffen. Im GL2450HM sind zudem Lautsprecher, eine Wandhalterung sowie Audio-Ein- und Ausgänge vorhanden. Fazit: Kräftige Farben und ein ausgewogenes Gesamtpaket mit reichlich Zubehör und Anschlussmöglichkeiten machen den Benq GL2450HM zu einem der stimmigsten 23/24-Zoll-Displays im Testfeld.

Iiyama Prolite E2382HSD: Günstiger Spielebildschirm.
Das 23-Zoll-Display verfügt über ein ordentliches statisches Kontrastverhältnis: Im Test haben wir einen Wert von 843:1 gemessen. Die vom Hersteller veranschlagte Reaktionszeit von 5 Millisekunden macht den Iiyama Prolite E2382HSD zum langsamsten 23/24-Zöller mit TN-Panel. Die verhältnismäßig langsame Reaktionszeit konnte auch im Test per SMTT-Tool reproduziert werden. Dafür punktet das Display mit ähnlich geringen Werten bei Schlieren- und Korona-Bildung wie der Benq GL2450HM. Der horizontale Betrachtungswinkel beträgt 160 Grad. Wer gerne die Schnittstelle HDMI nutzt, sollte nicht zum Iiyama Prolite E2382HSD greifen. Das Display hat die spartanischste Schnittstellenausstattung, bei der lediglich ein D-Sub- und ein DVI-Anschluss zur Verfügung stehen. Audioanschlüsse gibt es nicht. Neben dem guten statischen Kontrastverhältnis zeichnet sich das Display durch eine geringe Abweichung bei der Helligkeitsverteilung aus. Hier liegt die maximale Abweichung bei neun Prozent vom Durchschnitt. Fazit: Das Display hat Schwächen, verfügt aber über solide Werte bei Kontrastverhältnis und Helligkeitsverteilung.

Philips E-Line 237E4L: „Wackelkandidat“ mit Kontrastproblemen.
Wie auch bei den Asus-Monitoren verfügt der 23-Zoll-Monitor Philips E-Line 237E4L über einen sehr schlechten Schwarzwert von 0,9 cd/m². Ein guter Referenzwert wäre 0,3 cd/m² oder weniger. Das resultiert in einem statischen Kontrastverhältnis von 211:1. Die Helligkeitsverteilung hat Philips ebenfalls nicht wirklich in den Griff bekommen. Zwar ist der E-Line 237E4L mit einer maximalen Abweichung von 15 Prozent nicht der schlechteste Monitor, gute Werte sehen allerdings anders aus. Gerade die linke Monitorseite fällt stark ab, mit Abweichungen in beiden Ecken von zwölf Prozent. Bei Farbgebung sowie Schlieren- und Koronabildung schlägt sich das LCD durchschnittlich. Als sehr nervig wurde der wacklige Fuß wahrgenommen, ein Problem vieler 23-Zoll-Displays, der Philips E-Line 237E4L war aber der instabilste im Testfeld. Das aufgeräumte Menü von Philips half nicht, diesen Eindruck vergessen zu machen. Ein weiterer Kritikpunkt ist die geringe maximale Helligkeit von 190 cd/m². Damit sollte man am Schreibtisch keine Sonne im Rücken haben. Bei heller Umgebung verblasst das Display recht schnell. Fazit: In unserem Test war der Philips E-Line das schlechteste der 23-Zoll-TN-Panels, dafür mit 130 Euro aber das günstigste.

LG IPS234V-PN: Preiswertes AH-IPS-Panel.
Das LC-Display von LG ist der Gewinner bei unseren 23-Zoll-Monitoren mit IPS-Panel. Dieses sorgt zwar für langsamere Reaktionszeiten, was auch nur eine bedingte Spieletauglichkeit nach sich zieht, dafür kann der LG IPS234V-PN mit anderen Qualitäten aufwarten. Hier ist zunächst die extrem hohe Blickwinkelstabilität zu nennen. Sowohl in der Horizontalen wie auch in der Vertikalen soll sich das Bild bis zu einem Blickwinkel von 175 Grad nicht nennenswert ändern. Diese Werte schafft sonst nur der HP Pavilion 23xi. Die hohe Blickwinkelstabilität ist ein klarer Vorteil der IPS-Panels. Diese machen sich auch bei den dargestellten Farben bemerkbar. Hier ist die Farbgebung bei beiden IPS-Panels mit „gut“ zu bewerten. Die Helligkeitsverteilung des LG IPS234V-PN ist die Beste im gesamten Testfeld. Hier beträgt die maximale Abweichung vom Mittelpunkt acht Prozent in der unteren rechten Ecke des Displays, unten links sind es sieben Prozent. Die relativ schlechte Reaktionszeit von gemessenen 6 Millisekunden lässt das Display bei schnellen Shootern eher ungeeignet erscheinen. Der Hersteller beziffert die Reaktionszeit des AH-IPS-Panels mit 5 Millisekunden. Eine Schlierenbildung ist beim LG IPS234V-PN deutlich zu erkennen. Bei der In-

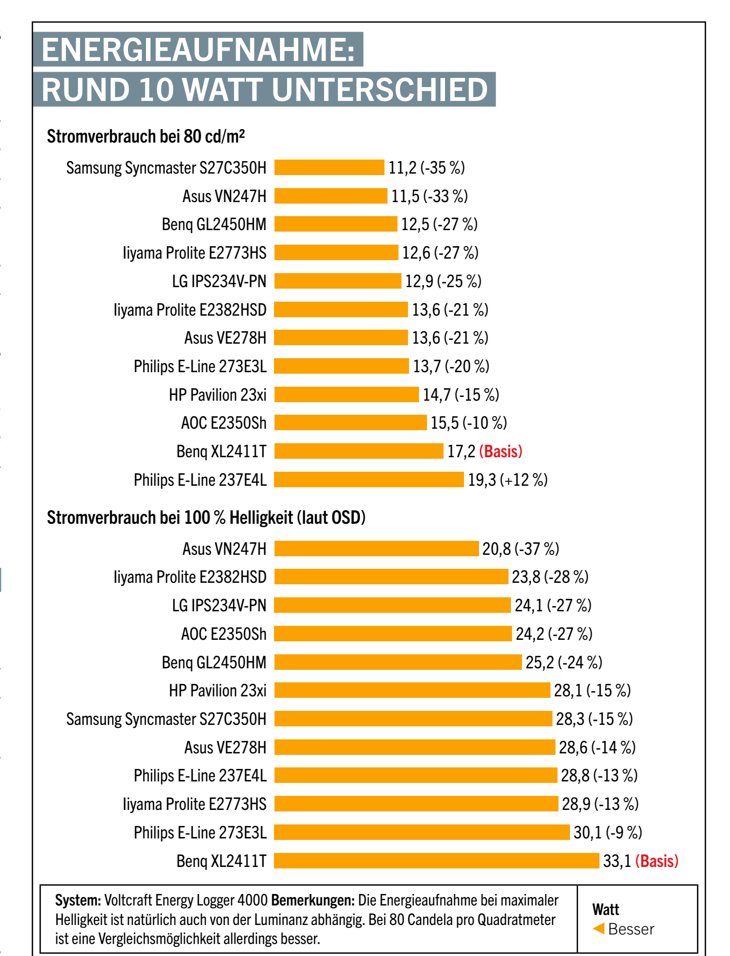
terpolation hat das Display ebenfalls Probleme. Fazit: Das Display des IPS234V-PN liefert ein Bild mit guten Farben und die beste Helligkeitsverteilung im Test.

HP Pavilion 23xi: Schickes Schlusslicht. Letzter im Testfeld der 23-Zöller unter 200 Euro ist der HP Pavilion 23xi. Das Display ist sehr hochwertig verarbeitet. Dabei ist der Rahmen nur an der Unterseite sichtbar. Der Standfuß ist fest mit dem Monitor verbunden und ebenfalls aus Metall. Das macht einen soliden Eindruck. In der Wertung schneidet der HP-Monitor dennoch etwas schlechter ab als der direkte Konkurrent von LG. Insgesamt liegt die Reaktionszeit laut Herstellerangabe mit sieben Millisekunden etwas über der Reaktionszeit des LG-Displays. Im Test schnitten beide Displays allerdings gleich ab. Auch beim HP Pavilion 23xi sind Schlieren sichtbar, eine Korona-Bildung ist dafür aber fast nicht vorhanden. Auch der Farbraum ist dem LG-Display IPS234V-PN ähnlich. Der Betrachtungswinkel liegt ebenfalls bei 175 Grad in Horizontale und Vertikale. Zwar verfügt das HP-Display über ein etwas höheres statisches Kontrastverhältnis von 896:1 als der IPS234V-PN von LG, allerdings fällt die Helligkeitsverteilung ziemlich schlecht aus. Die linke Seite ist um bis zu 17 Prozent dunkler als die Bildschirmmitte. Rechts sind es ähnlich schlechte Werte. Dafür ist die Helligkeit im Ganzen in einem größeren Bereich regelbar als beim LG. Der Monitor leuchtet mit 35 bis 267 cd/m². Fazit: Der HP wirkt am besten verarbeitet, die schlechte Reaktionszeit, eine ungünstige Helligkeitsverteilung und die bedingte Spieletauglichkeit machen ihn hier zum Schlusslicht.

27-ZOLL-DISPLAYS

Sämtliche 27-Zoll-Displays in unserem Testfeld sind mit einem Twisted-Nematic-Panel (kurz: TN-Panel) ausgestattet. Mit einer Auflösung von 1.920 x 1.080 Pixeln beträgt der Pixelabstand stets 0,311 Millimeter, was 81,59 ppi entspricht

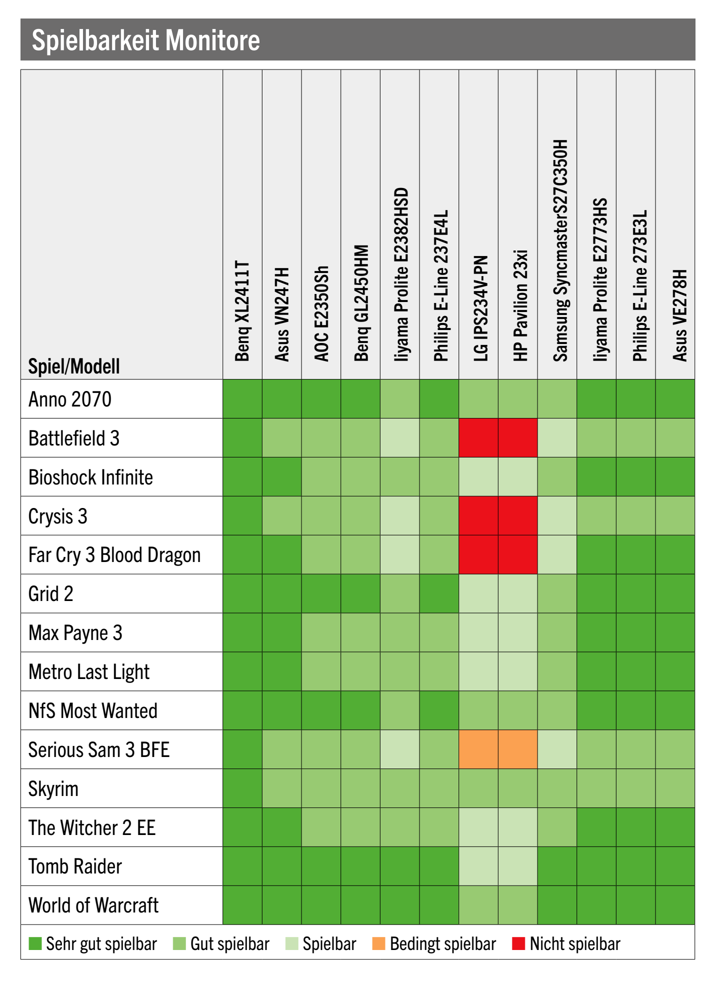
Asus VE278H: Günstiger 27-Zöller für Zocker. Wie beim 23,6-Zoll-Display von Asus weist auch das VE278H einen schlechten Schwarzwert



23-/24-ZOLL-LCDS
Auszug aus Testtabelle mit 40 Wertungskriterien

	23/24 Zoll (Test in PCGH 04/2013)	23/24 Zoll	23/24 Zoll	23/24 Zoll
Produkt	**XL2411T**	**VN247H**	**E2350Sh**	**GL2450HM**
Hersteller	Benq	Asus	AOC	Benq
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 330,-/befriedigend	Ca. € 160,-/gut	Ca. € 150,-/gut	Ca. € 150,-/gut
Ausstattung (20 %)	1,70	1,98	2,01	1,99
Diagonale/Anschlüsse	61 cm (24 Zoll)/ DVI-D (DL), HDMI (HDCP), D-Sub	59,9 cm (23,6 Zoll)/ 2 x HDMI, D-Sub	58,4 cm (23 Zoll)/ DVI-D, HDMI, D-Sub	61 cm (24 Zoll)/ DVI-D, HDMI, D-Sub
Max. Auflösung/Pixelabstand	1.920 x 1.080/0,276 mm (91,79 ppi)	1.920 x 1.080/0,27 mm (93,34 ppi)	1.920 x 1.080/0,26 mm (95,78 ppi)	1.920 x 1.080/0,276 mm (91,79 ppi)
Panel/Hintergrundbeleuchtung	TN (Twisted Nematic)/LED	TN (Twisted Nematic)/LED	TN (Twisted Nematic)/LED	TN (Twisted Nematic)/LED
Reaktionszeit (Hersteller)/Netzteil	1 ms/ intern	1 ms/intern	2 ms/intern	2 ms/intern
Gewicht/Maße	6,0 kg/43 x 57 x 24 cm	3,7 kg/55 x 40 x 19 cm	3,5 kg/55 x 20 x 40 cm	4,1 kg/58 x 44 x 18 cm
Drehbar/neigbar/höhenverstellbar	90 Grad/25 Grad/130 mm	0 Grad/20 Grad/0 mm	0 Grad/15 Grad/0 mm	0 Grad/15 Grad/0 mm
TCO/Garantie	6.0/3 Jahre	6.0/3 Jahre	5.0/3 Jahre	5.0/3 Jahre
Sonstiges	144 Hz, Pivot	Lautsprecher, Audio-Ein-/Ausgang, Wandhalterung, HDMI-DVI-Adapterkabel	HDMI-Audio-Ausgang, Vesa-Wandhalterung	Audio-Ein-/Ausgang, Wandhalterung, Lautsprecher
Eigenschaften (20 %)	2,45	2,45	2,29	2,44
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	160/160 Grad	160/160 Grad	160/160 Grad	160/160 Grad
Downsampling (50 %/100 %)	2.880 x 1.620/nicht möglich	2.880 x 1.620/nicht möglich	2.880 x 1.620/nicht möglich	2.880 x 1.620/nicht möglich
Kontrastverhältnis (statisch)	650:1	227:1	1.155:1	776:1
Leistungsaufnahme**/Stand-by	33/<1 Watt	21/0,4 Watt	24/0,2 Watt	25/0,3 Watt
Leistung (60 %)	1,91	2,02	2,11	2,11
Reaktionszeit/Schlieren-/Korona-Bildung	1 ms (14 ms)/gering/sichtbar	2 ms (15 ms)/gering/sichtbar	2 ms (17 ms)/sichtbar/sichtbar	3 ms (18 ms)/gering/gering
Subjektiv spieletauglich/Inputlag	Ja/6 ms	Ja/4 ms	Ja/5 ms	Ja/4 ms
Regelbereich Helligkeit (0, 50, 100 %)	118, 213, 381 cd/m²	44/133/227 cd/m²	70/149/231 cd/m²	80/155/233 cd/m²
Interpolation*	Vollbild, 4:3/befriedigend	Vollbild, Overscan, 4:3/gut	Vollbild, 4:3/ gut	Vollbild, 4:3/gut
Helligkeitsverteilung (Abweichungen)	Max. 18 %	Max. 18 %	Max. 9 %	Max. 19 %
Grobkörniges Bild (Kristalleffekt)	Klares Bild (geringer Kristalleffekt)	Klares Bild (geringer Kristalleffekt)	Klares Bild (geringer Kristalleffekt)	Klares Bild (geringer Kristalleffekt)
Farbbrillanz/Farbechtheit	Befriedigend bis gut	Gut bis befriedigend	Befriedigend	Gut
FAZIT	+ Reaktionszeit + Höhenverstellbar − Helligkeitsabweichung	+ Reaktionszeit + Stromverbrauch − Statisches Kontrastverhältnis	+ Gute Helligkeitsverteilung + Statisches Kontrastverhältnis − Wackliger Fuß	+ Reaktionszeit + Gute Farben − Helligkeitsabweichung
	Wertung: **1,98**	Wertung: **2,09**	Wertung: **2,12**	Wertung: **2,15**

* (1.280 x 1.024/1.680 x 1.050) ** Helligkeit auf 100 Prozent



auf. Das hatte in unserem Test ein statisches Kontrastverhältnis von lediglich 310:1 zur Folge. Der VE278H steht sehr stabil und macht insgesamt einen hochwertigen Eindruck. Die vom Hersteller angegebene Reaktionszeit von 2 Millisekunden konnte auch im Test festgestellt werden. Eine Schlieren- und Korona-Bildung war nur geringfügig beim standardmäßig eingestellten Overdrive-Wert von 60 bemerkbar. Hier zeigt sich Asus nutzerfreundlich und bietet eine fünfstufige Einstellung. Das gibt es sonst bei keinem anderen Hersteller. Auch sonst gibt sich das Menü des VE278H vielfältig – mit drei Einstellmöglichkeiten für interpolierte Bildeingabe. Die Helligkeitsverteilung liegt bei maximal elf Prozent, ebenfalls ein guter Wert. Nur der Farbraum ist eingeschränkt, was auf das TN-Panel zurückzuführen ist. Die Spieletauglichkeit des Asus-Displays ist vor allem bei Shootern bemerkbar. Mit einem gemessenen Inputlag von drei Millisekunden sind fast keine Verzögerungen spürbar. Auch ein Zerreißen des Bildes ist kaum zu bemerken. Fazit: Das Asus VE278H ist ein ausgewogenes und spieletaugliches Display, leider ohne DVI-Eingang.

Iiyama Prolite E2773HS: Gutes Display mit kleinen Mankos.

Der Hersteller beziffert die Reaktionszeit des Displays mit einer Millisekunde. Das wäre ein Topwert, der aber nicht per SMTT-Tool erreicht werden konnte. Hier ergaben die Tests im besten Fall eine Reaktionszeit von 2 Millisekunden und ein Inputlag von 5 Millisekunden. Somit ist die subjektive Reaktionszeit etwas langsamer als die des Asus VE278H. Hinzu kommt eine Korona-Bildung, die bereits ohne Overdrive zu sehen ist. Eine sehr gute Figur macht der Iiyama Prolite E2773HS beim Regelbereich der Helligkeit. Diese kann mit einer Leuchtkraft von 29 cd/m² bis 321 cd/m² eingestellt werden und hält somit den niedrigsten wie auch den höchsten Wert bei den 27-Zoll-Displays. Abgerundet wird die gute Regulierbarkeit von einer ausgewogenen Helligkeitsverteilung. Hier weisen die oberen Ecken eine Abweichung von zehn Prozent vom Mittelpunkt auf. Die restlichen Werte bewegen sich im Bereich von fünf

23-/24-ZOLL-LCDS
Auszug aus Testtabelle mit 40 Wertungskriterien

	23/24 Zoll	23/24 Zoll	23/24 Zoll	23/24 Zoll
Produkt	**Prolite E2382HSD**	**E-Line 237E4L**	**IPS234V-PN**	**Pavilion 23xi**
Hersteller	Iiyama	Philips	LG	HP
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 140,-/gut	Ca. € 130,-/gut	Ca. € 140,-/gut	Ca. € 160,-/gut
Ausstattung (20 %)	2,34	2,44	2,30	2,45
Diagonale/Anschlüsse	58,4 cm (23 Zoll)/ DVI-D, D-Sub	58,4 cm (23 Zoll)/ 2 x HDMI, D-Sub	58,4 cm (23 Zoll)/ DVI-D, HDMI, D-Sub	58,4 cm (23 Zoll)/ DVI-D, HDMI, D-Sub
Max. Auflösung/Pixelabstand	1.920 x 1.080/0.265 mm (95,78 ppi)	1.920 x 1.080/0,266 mm (95,78 ppi)	1.920 x 1.080/0,266 mm (95,78 ppi)	1.920 x 1.080/0,266 mm (95,78 ppi)
Panel/Hintergrundbeleuchtung	TN (Twisted Nematic)/LED	TN (Twisted Nematic)/LED	AH-IPS (In-Plane Switching)/LED	IPS (In-Plane Switching)/LED
Reaktionszeit (Hersteller)/Netzteil	5 ms/intern	2 ms/extern	5 ms/extern	7 ms/extern
Gewicht/Maße	3,3 kg/55 x 39 x 21 cm	2,8 kg/54 x 42 x 19 cm	3,1 kg/55 x 41 x 18 cm	3,5 kg/53 x 41 x 17 cm
Drehbar/neigbar/höhenverstellbar	0 Grad /21 Grad/0 mm	0 Grad/20 Grad/0 mm	0 Grad/20 Grad/0 mm	0 Grad/25 Grad/0 mm
TCO/Garantie	6.0/2 Jahre	-/2 Jahre	-/2 Jahre	-/2 Jahre
Sonstiges	Lautsprecher, Wandhalterung	HDMI-Audio-Ausgang	-	-
Eigenschaften (20 %)	2,43	2,46	2,39	2,25
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	160/160 Grad	160/160 Grad	175/175 Grad	175/175 Grad
Downsampling (50 %/100 %)	2.880 x 1.620/nicht möglich	2.880 x 1.620/nicht möglich	2.880 x 1.620/nicht möglich	2.880 x 1.620/nicht möglich
Kontrastverhältnis (statisch)	843:1	211:1	670:1	896:1
Leistungsaufnahme/Stand-by**	24/0,5 Watt	30/0,5 Watt	24/0,5 Watt	28/0,4 Watt
Leistung (60 %)	2,07	2,14	2,33	2,35
Reaktionszeit/Schlieren-/Korona-Bildung	5 ms (20 ms)/gering/gering	3 ms (18 ms)/gering/sichtbar	6 ms (28 ms)/sichtbar/gering	6 ms (28 ms)/sichtbar/gering
Subjektiv spieletauglich/Inputlag	Ja/5 ms	Ja/6 ms	Bedingt/4 ms	Bedingt/2 ms
Regelbereich Helligkeit (0, 50, 100 %)	77/164/253 cd/m²	39/106/190 cd/m²	89/179/267 cd/m²	35/156/269 cd/m²
Interpolation*	Auto/gut	Vollbild, 4:3/gut	Vollbild, Auto/befriedigend	Vollbild, 4:3/gut
Helligkeitsverteilung (Abweichungen)	Max. 9 %	Max. 15 %	Max. 8 %	Max. 17 %
Grobkörniges Bild (Kristalleffekt)	Klares Bild (geringer Kristalleffekt)	Klares Bild (geringer Kristalleffekt)	Klares Bild (geringer Kristalleffekt)	Klares Bild (geringer Kristalleffekt)
Farbbrillanz/Farbechtheit	Befriedigend	Befriedigend	Gut	Gut
FAZIT	+ Gute Helligkeitsverteilung − Reaktionszeit − Kein HDMI-Eingang	+ Betrachtungswinkel − Kontrastverhältnis − Wackliger Fuß	+ Gute Helligkeitsverteilung + IPS-Panel − HDMI-Probleme	+ IPS-Panel − Helligkeitsverteilung − Reaktionszeit
	Wertung: **2,19**	Wertung: **2,26**	Wertung: **2,34**	Wertung: **2,35**

* (1.280 x 1.024/1.680 x 1.050) ** Helligkeit auf 100 Prozent

Prozent. Auch bei der Farbgebung macht das Display von Iiyama eine etwas bessere Figur als der Asus VE278H. Das statische Kontrastverhältnis erreicht mit 1.070:1 einen durchschnittlichen Wert. Fazit: Kein schönes Menü, dafür aber ein schönes Bild mit spieletauglicher Darstellung. Für den Preis von 230 Euro ein gutes Produkt.

Philips E-Line 273E3L: Wertige Verarbeitung, aber nur durchschnittliches Display.

Der getestete 27-Zöller von Philips hat im Test ein statisches Kontrastverhältnis von 960:1 erreicht. Auch bei der Reaktionszeit und beim Inputlag schneidet der 27-Zöller von Philips gut ab. Nur bei der Helligkeitsverteilung lässt das Display Federn. In unserer Messung bleibt das E-Line 273E3L in der oberen linken Ecke um 20 Prozent dunkler als in der Mitte. Das war bei den elf getesteten Kandidaten der schlechteste Wert. Zum Spielen ist der Philips E-Line 273E3L dennoch gut geeignet. Während die Verarbeitung der 23-Zoll-Variante aus der E-Line eher negativ auffiel, gefällt die Verarbeitung beim Philips E-Line 273E3L. Der Monitor steht sehr stabil, das graue Plastik des Rahmens macht einen hochwertigen Eindruck und die Menüführung wurde von Philips sorgfältig und logisch aufgebaut. Dabei fällt kaum auf, dass Gamma-Korrektur und Eco-Modus im Display-Menü fehlen. Der wertige Eindruck wird von eingebauten Lautsprechern und Audio-Ein- und Ausgang ergänzt. Fazit: Gutes Display mit Potenzial zum Testsieger, wäre da nicht die schlechte Helligkeitsverteilung.

Samsung Syncmaster S27C350H: Guter Kontrast, langsame Reaktionszeit.

Samsung zeigt mit dem Syncmaster S27C350H ein 27-Zoll-Display mit TN-Panel und LED-Beleuchtung, das beim Einschalten einen sehr guten Eindruck macht. Grund dafür ist eine innovative Menüführung, die Spaß macht. Dabei wird per Mini-Joystick an der Unterseite durch das Menü gezappt. Der Aufbau des Menüs ist logisch dargestellt und die Bewegungen des Joysticks führen immer zum gewünschten Menüpunkt. Das ist leider bislang keine Selbstverständlichkeit und verdient ein Lob. Auch beim statischen Kontrast von 1.625:1 macht der Samsung eine sehr gute Figur, der insbesondere seinem sehr guten Schwarzwert von 0,2 cd/m² geschuldet ist. Leider ist beim Syncmaster S27C350H eine starke Schlieren-Bildung zu beobachten. Beim Test der Reaktionszeit wurden die vom Hersteller angegebenen 5 Millisekunden gemessen. Das ist für schnelle Shooter grenzwertig. Da hilft auch das niedrige Inputlag von 3 Millisekunden nicht weiter. Fazit: Tolle Menüführung dank Mini-Joystick. Im Vergleich zu den anderen Testkandidaten arbeiten die Kristalle im Panel aber zu langsam. ❑

FAZIT

Günstige LC-Display

Die Displays im 200-Euro-Bereich liegen in der Wertung dicht beieinander. Bei den 23-/24-Zöllern gefiel besonders der Asus VN247H wegen seiner guten Verarbeitung und des flüssigen Bildes. Der Benq GL2450HM wirkte am ausgewogensten. Auch bei den 27-Zöllern schafft Asus mit dem VE278H das schönste Bild.



Samsung ist bei der OSD-Steuerung sehr innovativ und bietet beim Syncmaster S27C350H einen Stick an. Damit lässt sich das Bildschirmmenü kinderleicht bedienen.

27-ZOLL-LCDS
Auszug aus Testtabelle mit 40 Wertungskriterien

	27 Zoll	27 Zoll	27 Zoll	27 Zoll
Produkt	**VE278H**	**Prolite E2773HS**	**E-Line 273E3L**	**Syncmaster S27C350H**
Hersteller	Asus	Iiyama	Philips	Samsung
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 230,-/gut	Ca. € 230,-/gut	Ca. € 230,-/gut	Ca. € 230,-/gut
Ausstattung (20 %)	**2,02**	**2,18**	**2,23**	**2,34**
Diagonale/Anschlüsse	68,6 cm (27 Zoll)/ 2 x HDMI, D-Sub	68,6 cm (27 Zoll)/ DVI-D, HDMI, D-Sub	68,6 cm (27 Zoll)/ DVI-D, HDMI, D-Sub	68,6 cm (27 Zoll)/ HDMI, D-Sub
Max. Auflösung/Pixelabstand	1.920 x 1.080/0,311 mm (81,59 ppi)	1.920 x 1.080/0,311 mm (81,59 ppi)	1.920 x 1.080/0,311 mm (81,59 ppi)	1.920 x 1.080/0,311 mm (81,59 ppi)
Panel/Hintergrundbeleuchtung	TN (Twisted Nematic)/LED	TN (Twisted Nematic)/LED	TN (Twisted Nematic)/LED	TN (Twisted Nematic)/LED
Reaktionszeit (Hersteller)/Netzteil	2 ms/intern	1 ms/intern	1 ms/intern	5 ms/extern
Gewicht/Maße	6 kg/64 x 45 x 22	5,3 kg/65 x 46 x 24 cm	8,2 kg/64 x 44 x 23 cm	4,7 kg/64 x 48 x 23 cm
Drehbar/neigbar/höhenverstellbar	0 Grad/20 Grad/0 mm	0 Grad/20 Grad/0 mm	0 Grad/20 Grad/0 mm	0 Grad/20 Grad/0 mm
TCO/Garantie	-/3 Jahre	-/2 Jahre	-/2 Jahre	-/3 Jahre
Sonstiges	Lautsprecher, Audio-Ein-/Ausgang, Wandhalterung, HDMI-DVI-Adapterkabel	Lautsprecher, Audioausgang, Wandhalterung	Lautsprecher, Audio-Ein-/Ausgang, Wandhalterung	Audioausgang
Eigenschaften (20 %)	**2,52**	**2,31**	**2,28**	**2,29**
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	160/160 Grad	160/160 Grad	160/160 Grad	160/160 Grad
Downsampling (50 %/100 %)	2.880 x 1.620/nicht möglich	2.880 x 1.620/nicht möglich	2.880 x 1.620/nicht möglich	2.880 x 1.620/nicht möglich
Kontrastverhältnis (statisch)	310:1	1.070:1	960:1	1.625:1
Leistungsaufnahme**/Stand-by	29/0,4 Watt	30/0,5 Watt	30/0,2 Watt	28/0,2 Watt
Leistung (60 %)	**1,75**	**1,83**	**2,14**	**2,12**
Reaktionszeit/Schlieren-/Korona-Bildung	2 ms (15 ms)/gering/gering	2 ms (16 ms)/gering/sichtbar	2 ms (15 ms)/gering/sichtbar	5 ms (22 ms)/sichtbar/gering
Subjektiv spieletauglich/Inputlag	Ja/3 ms	Ja/5 ms	Ja/2 ms	Ja/3 ms
Regelbereich Helligkeit (0, 50, 100 %)	53/159/265 cd/m²	29/178/321 cd/m²	63/171/288 cd/m²	19/175/267 cd/m²
Interpolation*	Vollbild, Overscan, 4:3/gut	Vollbild, 4:3/gut	Vollbild, 4:3/befriedigend	Vollbild, Auto/gut
Helligkeitsverteilung (Abweichungen)	Max. 11 %	Max. 10 %	Max. 20 %	Max. 15 %
Grobkörniges Bild (Kristalleffekt)	Klares Bild (geringer Kristalleffekt)	Klares Bild (geringer Kristalleffekt)	Klares Bild (geringer Kristalleffekt)	Klares Bild (geringer Kristalleffekt)
Farbbrillanz/Farbechtheit	Befriedigend	Befriedigend bis gut	Befriedigend	Befriedigend bis gut
FAZIT	+ Gute Helligkeitsverteilung + Reaktionszeit – Farbraum	+ Gute Helligkeitsverteilung + Reaktionszeit – Korona-Bildung	+ Reaktionszeit + Wertige Verarbeitung – Helligkeitsverteilung	+ Gute Menüführung + Statischer Kontrast – Reaktionszeit
	Wertung: **1,96**	Wertung: **2,00**	Wertung: **2,18**	Wertung: **2,20**

* (1.280 x 1.024/1.680 x 1.050) ** Helligkeit auf 100 Prozent


Acht Headsets für Spieler bis 100 Euro im Test

Gaming-Headsets im Test

Von: Frank Stöwer

Ohne sauberen Sound sowie eine störungsfreie Stimmenwiedergabe und Sprachaufnahme kommt bei Spielen nur halb so viel Freude auf. Wir testen, ob acht aktuelle Headsets diese Anforderungen erfüllen.

Was kann ein PC-Spieler beim Kauf eines Gaming-Headsets, dessen Preis zwischen 50 und 100 Euro liegt, eigentlich von diesem Gerät erwarten? Einerseits ist ein angenehmer Tragekomfort definitiv Pflicht: Der Bügel darf nicht drücken und die Hörmuscheln sollten bequem auf dem Ohr sitzen und dieses komplett umschließen, ohne dass es zu einem Temperaturanstieg im Inneren kommt. Zum anderen sollte Musik ohne starke Anhebung von Bässen und Höhen (neutrale Charakteristik) abgespielt werden, NPC-Stimmen dynamisch und natürlich klingen und Unterhaltungen im Teamspeak mit wenig Störgeräuschen klar und verständlich aufgezeichnet werden. Dazu kommt, gerade im Mehrspielerbereich, eine möglichst realistische Abbildung des virtuellen und von Sound-Algorithmen berechneten Raums bei Stereo-Headsets.

Optional sind dagegen Ausstattungsmerkmale wie eine mitgelieferte USB-7.1-Soundkarte mit Dolby-Headphone-Technik, wechselbare Hörmuschelpolster, Adapter oder Verlängerungskabel, ein abnehmbares oder in der Hörmuschel versenkbares Mikrofon, das idealerweise noch über einen Windschutz verfügt, sowie Bedienelemente beispielsweise für die Lautstärkenregelung. Damit jeder bei der Fülle an Angeboten bis zu einer Preisgrenze von 100 Euro das optimale Gaming-Headset findet, zitieren wir acht aktuelle Modelle zum Hör- und Spielepraxis-Test ins Testlabor. Des Weiteren nehmen wir Razers neue 7.1-Surround-Sound-Software genauer unter die Lupe und überprüfen, ob sich auch mit In-Ear-Kopfhörern mit Mikrofon akzeptabel spielen lässt.

QPAD QH-85

Testsieger mit sehr guter Klangleistung: Bei der Bügelform sowie den axial gelagerten Hörmuscheln des mit viel Zubehör wie einem dreipoligen Klinkenstecker (Smartphone/Tablet) gelieferten Qpad QH-85 lässt sich eine Ähnlichkeit zu Beyerdynamics MMX 300/DT 880 nicht leugnen. Der Vorteil dieser möglichen Inspiration: Das QH-85 bietet mit den weichen und nicht zu stark anpressenden Kopfbügeln sowie der angenehm weichen Polsterung auch im Innenbereich der Hörmuschel einen sehr guten Tragekomfort. Die Verarbeitung des Geräts ist ebenfalls tadellos, lediglich die Kabelfernbedienung, die zusätzlich zur Mikro-Stummschaltung und dem Lautstärkeregler noch einen Taster mit Wiedergabe-/Pause-Funktion besitzt, wirkt etwas billig.

In puncto Klang kann der auch als Hi-Fi-Kopfhörer einsetzbare Testsieger ebenfalls überzeugen, obwohl die Grundcharakteristik nicht komplett neutral ausfällt. Das Qpad-Headset betont nämlich nicht im Tieftonbereich, sondern auch am oberen Ende der Frequenzskala. Der Bass kommt, zur Freude aller Spieler, die eindrucksvolle Explosionen lieben, auch nicht zu kurz. Dazu gelingt es dem Headset, zwischen einzelnen Klangereignissen zu differenzieren. Von dieser allgemeinen Auslegung profitiert vor allem die Stimmwiedergabe und auch die Stimmabbildung ist klar und dynamisch.

ASUS ECHELON CAMO EDITION

Günstiges Headset mit überraschend gutem Klang und Aufnahmeleistung: Obwohl die Polster an

den Hörmuscheln und dem Kopfbügel des Asus Echlon mit Camouflage-Design nur aus Kunstleder bestehen, lässt sich das Headset angenehm tragen. Es sitzt nicht zu stramm oder drückt. Lediglich bei Trägern mit sehr kleinem Kopf kann das Echelon Cameo bei schnellen Kopfbewegungen verrutschen. Die Ohren werden gut umschlossen. Die fehlende Polsterung in der Hörmuschel macht sich nur dann negativ bemerkbar, wenn die Ohrinnenseite dort aufliegt. Allerdings kommt es bei längerer Tragedauer unter den Schallgebern zu einer leichten Temperaturerhöhung.

Zum durchaus angenehmen Tragekomfort beim Langzeiteinsatz kommt ein guter Klang. Beim Abspielen von Spiele-Soundtracks oder Wiedergeben von Dialogen werden zwar die Höhen und Bässe leicht angehoben; die Klangcharakteristik bleibt trotzdem weitestgehend neutral und auch die Sprachwiedergabe leidet weder durch den ein wenig mehr betonten Bass, der Explosionen in Spielen druckvoll erscheinen lässt, noch durch die klaren und vor allem bei scharfen Lauten geringfügig zischenden Höhen. Die Aufnahmequalität des Mikrofons gibt ebenfalls wenig Grund zur Kritik. Sowohl tiefe als auch hohe Nuancen der Stimme werden sehr gut abgebildet und Störgeräusche weitestgehend ausgeblendet. Die Ortung der Gegner respektive einzelner NPCs in Weißlauf – wir testen mit *Skyrim* – bereitet mit dem Asus-Headset trotz des leicht diffusen Aufbaus des Klangraums kaum Probleme. Ein würdiger Preis-Leistungs-Tipp!

TT ESPORTS DRACCO CAPTAIN

Etwas basslastiger Spieler mit guter Stimmenaufnahme und -wiedergabe: Mit Ausnahme der durch die geschlossene Bauweise und die Kunstlederpolster der Ohrmuscheln bedingten Temperaturentwicklung beim Tragen sitzt das Headset von Tt Esport angenehm auf dem Kopf. Obwohl der Bügel nur leicht gepolstert ist, drückt er nicht und sorgt dafür, dass die zusätzlich um 90 Grad drehbaren sowie das Ohr sehr gut umschließenden Muscheln auch bei Spielern mit einem kleineren Kopf nicht ins Rutschen kommen.

Eine leichte Anhebung des Bassbereichs sowie ein leicht angehobener Hochton sind auch beim Tt Esport Dracco Captain zu verzeichnen. Die Mitten kommen auch hier im Gegenzug etwas zu kurz. Dieses Klangbild zeigt sich auch bei der Stimmwiedergabe: Tiefe Stimmenanteile besitzen viel Timbre und Volumen, S-Laute neigen zum leichten Zischen, während mittlere Stimmbereiche weniger kräftig klingen. Insgesamt sind Musik- und Stimmwiedergabe aber gut, selbiges gilt auch für die Aufnahme, bei welcher Geräusche im Hintergrund weitestgehend ausgeblendet werden und der Bass sehr dynamisch klingt. Von Letztgenanntem profitiert gerade der Spieler, denn die Stimme geht im Teamspeak nicht unter, wenn hier gleichzeitig noch viele Sounds zu hören sind. Auch die Ortung der NPCs in Weißlauf (Skyrim) gelingt gut, obwohl die Abbildung des Raums leicht diffus wirkt.

LOGITECH G430:

Logitechs neues Headset-Flaggschiff mit voll spieletauglichem Raumklang. Für den optimalen Tragekomfort stattet Logitech das gerade erst auf den Markt gekommene G430 Surround Sound Gaming Headset mit Polstern aus speziellem Stoff aus, die zur Reinigung sogar entfernt werden können. Die Polster umschließen die Ohren vollständig und da sie um 90 Grad drehbar sind, liegen sie auch gut auf und drücken nicht. Wie bei vielen Headsets fehlt auch hier eine Polsterung auf der Lautsprecherabdeckung. Ein ebenfalls gepolsterter breiter Bügel sorgt dafür, dass das G430 recht stramm auf dem Kopf sitzt und auch bei längerem Tragen nicht stört. Für Spieler mit einem kleinen Kopf gilt das jedoch nicht. Hier drückt der Bügel die Polster der Muscheln nicht fest genug an, sodass das Headset ab und herunterrutscht, wenn der Kopf in den Nacken gelegt wird.

Spielern bietet das G430 nicht zuletzt dank der mitgelieferten 7.1-Soundkarte mit USB-Anschluss einen sehr realistischen Raumaufbau beim Rundgang in Weißlauf (*Skyrim*). Da auch die Grundcharakteristik der Lautsprecher primär auf den Spielbetrieb ausgerichtet ist, kommen audiophile Nutzer etwas zu kurz. Die Bässe und Höhen werden hörbar angehoben, die Mitte aber tonal vernachlässigt, das wird allgemein als typischer Badewannen-Klangcharakter bezeichnet. Explosionen im Spiel klingen dafür umso wuchti-

7.1-SURROUND-SOUND: RAZER-SOFTWARE VERSUS DOLBY HEADPHONE

Mit der als Razer Surround bezeichneten Audio-Engine bietet Razer eine neue 7.1-Surround-Sound-Software an, die aktuell noch kostenlos ist.



Razers komplementäres Software-Add-on, das einen virtuellen, dreidimensionalen Spiele-Sound nicht nur mit firmeneigenen Headsets ermöglicht, ist in die Synapse-2.0-Anwendung integriert. Daher müsst ihr Letztgenannte zuerst herunterladen und euch dort registrieren, um Razer Surround zu nutzen. Neben der anfänglichen Kalibrierung, bei der alle persönlichen Einstellungen in der Synapse-2.0-Cloud gespeichert werden, habt ihr zusätzlich die Möglichkeit, die Soundausgabe mithilfe eines Equilizers sowie Funktionen wie „Stereo Verbesserung", „Bass Boost" oder „Audionormalisierung" zu modifizieren. Bis Dezember 2013 ist das Ganze noch kostenlos, optional könnt ihr mit dem Preis von 15 Euro die Hilfsorganisation Child's Play unterstützen. Ab Januar 2014 werden Nutzer dann zur Kasse gebeten.

Um die Qualität von Razers 7.1-Surround-Sound-Simulation zu testen, lassen wir sie gegen Dolby Headphone antreten, welches beispielsweise in der USB-Soundkarte des Logitech G430 steckt. Mit Ausnahme von etwas mehr Hall beim Razer Surround konnten wir jedoch keinen hörbaren Unterschied zwischen beiden Lösungen feststellen. Auch der zusätzliche CPU-Rechenaufwand für die Razer-Software beeinflusst die Fps-Leistung beim Spielen nicht. Beide Systeme produzieren einen realistischen Raumaufbau, bei dem NPCs in *Skyrim* beim Rundgang in der Stadt Weißlauf exakt zu orten sind. Das liegt daran, dass es mit dem 7.1-Sound viel mehr als die üblichen vier Richtungsabstufungen gibt. Für den Mehrspieler-Einsatz in Counter-Strike Go eignen sich beide nur bedingt, da viel Hall eine präzise Ortung erschwert. Hier empfehlen wir ein hochwertiges Stereo-Headset, bei dem der Bass stark heruntergeregelt ist, oder das Psyko Krypton/Carbon, bei dem sich fünf einzelne Lautsprecher im Bügel befinden.



IN-EAR-KOPFHÖRER: EINE ALTERNATIVE?

Kann man In-Ear-Kopfhörer, die zusätzlich mit einem Mikrofon bestückt sind, als Headset-Ersatz beim Spielen nutzen? Wir machen den Test.

Für unseren Versuch nutzen wir das Beyerdynamic MMX 101iE (ca. 80 Euro), das auch vom Hersteller als Mobile Stereo Headset beworben wird. Beim Klang zieht das Gerät sogar am Testsieger dieser Marktübersicht, dem Qpad QH-85, vorbei, denn es ist bei der Abstimmung sogar noch besser, da weder die Bässe noch die Höhen angehoben werden. Dadurch klingt nicht nur der Audio-Sound sehr realistisch, auch die Stimmwiedergabe ist absolut klar und hat eine hohe Dynamik. Selbst das Mikrofon besitzt eine gute Richtcharakteristik und blendet Hintergrundgeräusche weitestgehend aus. Der Aufbau des dreidimensionalen Raums in *Skyrim* gelingt ebenfalls gut.

Beim Tragekomfort ist das Qpad QH-85 dem mobilen Headset jedoch überlegen. Da die Lautsprecher im Ohr stecken, machen sie sich beim sehr langen Tragen deutlich bemerkbar. Da sind gepolsterte und von einem Bügel sanft angedrückte Ohrmuscheln deutlich komfortabler. Und ein Mikrofon, das ohne feste Position nur an einem Kabel hängt, ist auch nicht optimal.



ger und hohe Töne fallen sehr intensiv aus. Bei reinen Musikstücken ist der Mittenbereich dafür nur schwach wahrnehmbar. Des Weiteren leidet die Aufnahmequalität an der sehr guten Unterdrückung von Nebengeräuschen, denn die Stimmaufzeichnung besitzt wenig Dynamik.

SENNHEISER HEADSET PC 323D

Solide Soundleistung, aber problematische Ergonomie: Das zweite Headset mit einer 7.1-Soundkarte (Dolby Headphone) kommt von Sennheiser und der Hersteller verzichtet beim PC 323D sowohl auf die sonst typische Mikrofon-Stummschaltung als auch die Lautstärkenregelung per Kabelfernbedienung. Stattdessen stellt ihr die Lautstärke stufenlos per Drehregler an der Außenseite der Hörmuschel ein. Die Stummschaltung des Mikros erfolgt dagegen ausschließlich per Bewegung des Arms nach oben. Solange der Kopf ausreichend breit ausfällt, lässt sich das PC 323D angenehm tragen und drückt nur leicht an den Hörmuscheln, deren Polster weich sind und normal große Ohren gut umschließen. Bei Spielern mit schmalem Kopf liegt die obere Polsterhälfte nicht am Kopf auf, da die Hörmuscheln nicht wie beispielsweise beim bequemen Qpad QH-85 horizontal gelagert sind.

Der etwas strittigen Ergonomie steht eine solide Soundleistung gegenüber. Mit Ausnahme einer leichten Bassanhebung, die vor allem Soundeffekte wie Explosionen in Spielen noch kräftiger klingen lässt, ist das PC 323D neutral abgestimmt. Auch bei Sprechpassagen, beispielsweise Gesprächen mit NPCs in *Skyrim*, wird klar zwischen tiefen und hohen Stimmanteilen getrennt. Die Höhen werden allerdings etwas unterdrückt, sodass die Stimmen beispielsweise beim Flüsterton nicht ganz so dynamisch klingen wie beim Qpad HQ 85. Gute Noten gibt es auch für die Qualität der Sprachaufnahme und die Raumabbildung der 7.1-Soundkarte.

STEEL SERIES 7H FNATIC LIMITED EDITION

Stärken bei der Stimmwiedergabe, Schwächen bei der Aufnahme: Als einziger Hersteller lässt Steelseries dem Käufer des 7H Fnatic Edition die Wahl, ob er lieber die teils aus Stoff, teils aus Leder gefertigten SNDBlock-Ohrhörer-Aufsätze oder lieber die weichen, komfortableren Stoffpolster an die Hörmuscheln montieren will, unter denen es auch weniger warm wird. Beide Polsteraufsätze umschließen normal große Ohren gut und drücken nicht. Selbiges gilt für den Bügel, der die von innen nicht gepolsterten Muscheln fest, aber unauffällig an den Kopf presst, unabhängig davon, wie lang oder breit dieser ausfällt.

Wie bei den beiden Logitech-Headsets neigt auch das Steelseries-Modell bei der Abstimmung zu dem für den Spieleeinsatz optimierten Badewannenklang, bei dem die Bässe und Höhen angehoben werden. Dadurch kommen Explosionen zwar druckvoll rüber und hohe Soundeffekte klingen dynamisch. Beim reinen Musikgenuss ist die Mittenschwäche dagegen nicht zu überhören. Der Stimmwiedergabe kommt die Anhebung von Hoch- und Tiefton allerdings zugute, denn Gesprächspassagen beispielsweise in *Skyrim* klingen sehr lebendig. Im Gegensatz dazu steht die Aufnahmequalität, bei der der Unterschied zwischen tiefen und

HEADSETS BIS 100 EURO

Auszug aus Testtabelle mit 40 Wertungskriterien

Produkt	QH-85	Echelon Camo Edition	Dracco Captain	G430
Hersteller (Webseite)	Qpad (www.qpad-germany.de)	Asus (www.asus.com\de)	Tt Esports	Logitech (www.logitech.de)
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/893954	www.pcgh.de/preis/889947	www.pcgh.de/preis/964754	www.pcgh.de/preis/945985
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 90,-/gut	Ca. € 60,-/sehr gut	Ca. € 85,-/befriedigend bis gut	Ca. € 80,-/befriedigend
Art/ Gewicht	Headset/ca. 310 g	Headset/ca. 270 g	Kopfhörer/ca. 300 g	Headset/ca.265 g
Impedanzeinstellung im Treibermenü*	Automatische Einstellung	Automatische Einstellung	Automatische Einstellung	Automatische Einstellung
Mikrofontyp (Richtcharakteristik)	Kondensator, Nierencharakteristik	Kondensator, Achtercharakteristik	Kondensator, Kugel	Kondensator, Nierencharakteristik
Ausstattung (20 %)	2,33	3,33	2,67	2,33
Konnektivität	2 x 3,5 mm Klinkenstecker (2,0)	2 x 3,5 mm Klinkenstecker (2,0)	2 x 3,5 mm Klinkenstecker (2,0)	2 x 3,5 mm Klinkenstecker/USB (2,0)
Zubehör	Adapter auf dreipoligen Klinkenstecker, Verlängerung, Aufbewahrungstasche (2,0)	Kein Zubehör (5,0)	Einfache Aufbewahrungstasche (3,0)	USB-Soundkarte (7.1 Dolby Headphone) (2,0)
Bedienelemente	Lautstärkeregler, Mikrofonstummschaltung, Play-/Pause-Knopf (3,0)	Lautstärkeregler, Mikrofonstummschaltung (3,0)	Lautstärkeregler, Mikrofonstummschaltung (3,0)	Lautstärkeregler, Mikrofonstummschaltung (3,0)
Maße: Hörmuscheln (innen: H/B/T)	75 x 48 x 24 mm	60 x 43 x 24 mm	64 x 58 x 20 mm	61 x 42 x 26 mm
Sonstiges	Mikrofon abnehmbar; gummiertes, resonanzfreies Anschlusskabel	Mikrofon in der Hörmuschel versenkbar; stoffummanteltes Anschlusskabel	Mikrofon nach vorne oder hinten drehbar (insgesamt 270 Grad); stoffummanteltes Anschlusskabel (abnehmbar)	Abnehmbare Stoffpolster für die Ohrmuscheln; stoffummanteltes Anschlusskabel; Mikrofon einklappbar
Eigenschaften (20 %)	1,50	1,33	1,33	1,33
Auffälligkeiten im Test	Keine (1,0)	Keine (1,0)	Keine (1,0)	Keine (1,0)
Ergonomie	Ohrpolster rutschen nicht und schmiegen sich an; minimale Temperaturerhöhung unter den Polstern; Ohrmuscheln innen gepolstert; sehr flexibler Mikrofonhals; Bügel ist sehr bequem (1,5)	Ohrpolster (innen nicht gepolstert) rutschen nicht, Ausnahme: kleiner Kopf; keine starke Temperaturerhöhung unter den bequemen Polstern; Mikrofonhals flexibel; Bügel drückt nicht (2,0)	Ohrpolster (innen nicht gepolstert) rutschen nicht und schmiegen sich sehr gut an; leichte Temperaturerhöhung unter den Polstern; Mikrofonhals flexibel; Bügel drückt nicht (2,0)	Ohrpolster rutschen oder drücken nicht; innen kein Temperaturanstieg; flexibler Mikrofonhals, Bügel stört nicht, drückt aber beim kleinen Kopf die Hörmuscheln nicht fest genug an (2,0)
Verarbeitung	Etwas klapprige Kabelfernbedienung (2,0)	Keine Mängel (1,0)	Keine Mängel (1,0)	Keine Mängel (1,0)
Leistung (60 %)	1,5	1,60	1,85	2,00
Praxiseindrücke (35%)	Gute Praxistauglichkeit und angenehm auch über längere Zeit zu tragen (1,5)	Gute Praxistauglichkeit und angenehm zu tragen (2,0)	Gute Praxistauglichkeit und angenehm zu tragen (2,0)	Gute Praxistauglichkeit und angenehm zu tragen (2,0)
Grundcharakteristik Wiedergabe (Tiefen, Mitten, Höhen) (25 %)	Weitestgehend neutrale Abstimmung mit leicht angehobenen Höhen und gut verständlichen Stimmen (2,0)	Leicht angehobener Hoch- und Tiefton bei gut bis sehr guter Stimmwiedergabe (1,75)	Leichte Anhebung in Tiefen und Höhen, gute Stimmverständlichkeit (2,25)	Badewannencharakteristik mit angehobenen Höhen und Tiefton sowie Schwächen bei den Mitten; Stimmen werden beeinflusst, sind aber verständlich (3,00)
Charakteristik und Qualität Aufnahme (5 %)	Gute Stimmenabbildung, rauscharm und wenig Nebengeräusche (1,75)	Saubere Stimmabbildung mit viel Dynamik bei Höhen und Bässen, rauscharm und wenig Nebengeräusche (1,50)	Gute Stimmabbildung mit dynamischen Bass; Umgebungsgeräusche werden weitestgehend unterdrückt (2,0)	Brauchbare, aber hörbar gedämpfte Stimmabbildung; Hintergrund und Nebengeräusche werden gut unterdrückt (2,75)
Pegelfestigkeit (15 %)	Keine Probleme bei Vollaussteuerung* (1,0)	Keine Probleme bei Vollaussteuerung* (1,0)	Keine Probleme bei Vollaussteuerung* (1,0)	Keine Probleme bei Vollaussteuerung* (1,0)
Raumabbildung (20 %)	Sehr realistischer Raumaufbau, Gegner sind sehr exakt zu orten (1,25)	Annähernd realist. Raumaufbau, Phantommitte stabil, Rundumortung kaum eingeschränkt (1,75)	Leicht diffuser Raumaufbau, Phantommitte stabil, Rundumortung wenig eingeschränkt (2,00)	Sehr realistischer Raumaufbau, Gegner sind sehr exakt zu orten (1,25)
FAZIT	+ Gute Ausstattung + Guter Klang + Fairer Preis	+ Guter Klang + Gute bis sehr gute Stimmwiedergabe − Leichte Anhebung von Höhen und Bässen	+ Tragekomfort + Guter Klang − Leichte Anhebung von Höhen und Bässen	+ Raumaufbau + Ausstattung (USB-7.1-Soundkarte) − Grundcharakteristik Wiedergabe
	Wertung: 1,67	Wertung: 1,89	Wertung: 1,91	Wertung: 1,93

* Creative Soundblaster Recon 3D (USB), automatische Impedanz-Auswahl

hohen Tönen nur schwach herausgearbeitet wird. Damit fällt die Richtcharakteristik eindeutig zu eng aus und es mangelt der Aufnahme an Dynamik. Dazu kommen störende Hintergrundgeräusche in Form eines ständigen Rauschens. Bei unserem Rundgang in Weißlauf dagegen patzte das Steelseries 7H Fnatic Limited Edition nicht und produzierte einen realistischen Raumaufbau.

LOGITECH G230

Kleiner Stereo-Bruder des G430 mit gleicher Klangcharakteristik. Der einzige Unterschied zwischen dem G230 und seinem großen Bruder G430 ist die fehlende USB-Surround-Soundkarte. Bei der Wahl der Lautsprecher greift Logitech bei beiden Modellen auf dieselben 40-mm-Modelle zurück, das Mikrofon sowie die Hörmuschel-Polsterung sind identisch. So lässt sich auch das G230 – einen sehr kleinen Kopf ausgenommen – gut auch länger tragen.

In puncto Klang besitzt auch das G230 einen Badewannen-Sound mit Mittenschwäche. Bei der Sprachaufnahme werden Nebengeräusche ebenfalls zulasten der Dynamik von hohen und tiefen Stimmanteilen unterdrückt. Auch die Raumabbildung des G230 fällt etwas schlechter aus als beim G430.

SHARKOON XTATIC SP PLUS

Günstig, aber nichts für spielende Klangpuristen: Das primär für den Einsatz an der Xbox 360 sowie PS3 konzipierte Sharkoon Xtatic SP Plus besitzt zwar Bedienelemente für die Lautstärkenregelung und die Mikro-Stummschaltung. Die können leider nur an der Konsole (PS3/Xbox 360) genutzt werden. Dafür trägt sich das Xtatic SP Plus angenehm, der Bügel drückt nicht, die Ohrpolster sind weich und verrutschen auch bei Spielern mit einem schmalen Kopf nicht. Allerdings ist die Innenseite der Hörmuscheln zu klein geraten.

Die Grundcharakteristik des Sharkoon Xtatic SP Plus deutet darauf hin, dass das Headset primär für den Einsatz an der Spielekonsole gedacht ist. Sowohl der Bass als auch die Hochtöne werden stark angehoben, was sich in einem dröhnenden Bass und schon leicht blechern klingenden Höhen niederschlägt. Selbst der Mittelton wird verstärkt. Dazu kommt, dass im Bassbereich bei Vollaussteuerung eine leichte Kompression zu hören ist. Die Stimmwiedergabe profitiert nur von der Anhebung der Höhen, tiefe Sprechpassagen klingen unnatürlich dröhnend. Die Aufnahme gelingt dagegen besser, Hintergrundgeräusche werden weitestgehend ausgeblendet, die Stimme aber sehr basslastig wiedergegeben. Der dreidimensionale Raumaufbau beim Rundgang in Weißlauf gelingt dagegen ganz ordentlich. ❑

FAZIT

Gaming-Headsets bis 100 Euro
Wer am PC nicht nur spielt, sondern auch viel Musik hört, ist mit dem Testsieger, dem Qpad QH-85, bestens bedient. Das bequeme Headset eignet sich sehr gut auch als Kopfhörer-Ersatz und sorgt zusätzlich für eine sehr gute akustische Untermalung beim Spiel. Ähnliches gilt für den Spartipp, den Asus Echelon Camo Edition. Wer primär viel Wert auf eine atmosphärische Raumabbildung legt, sollte zum mit einer 7.1-Soundkarte bestückten Logitech G430 oder Sennheiser Headset PC 323D greifen.

HEADSETS BIS 100 EURO
Auszug aus Testtabelle mit 40 Wertungskriterien

Produkt	Headset PC 323D	7H Fnatic Limited Edition	G230	Xtatic SP Plus
Hersteller (Webseite)	Sennheiser (www.sennheiser.de)	Steelseries (http://steelseries.com)	Logitech (www.logitech.de)	Sharkoon (www.sharkoon.de)
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/783636	www.pcgh.de/preis/809440	www.pcgh.de/preis/947173	www.pcgh.de/preis/578208
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 100,-/gut	Ca. € 60,-/sehr gut	Ca. € 80,-/befriedigend bis gut	Ca. € 50,-/befriedigend
Art/ Gewicht	Headset/ca. 215 g	Headset/ca. 234 g	Kopfhörer/ca. 265 g	Headset/ca. 262 g
Impedanzeinstellung im Treibermenü*	Automatische Einstellung	Automatische Einstellung	Automatische Einstellung	Automatische Einstellung
Mikrofontyp (Richtcharakteristik)	Kondensator, keine Angabe	Kondensator, unidirektional	Kondensator, Nierencharakteristik	Kondensator, keine Angabe
Ausstattung (20 %)	2,41	2,33	3,33	3,33
Konnektivität	2 x 3,5 mm Klinkenstecker/USB (2,0)	2 x 3,5 mm Klinkenstecker (2,0)	2 x 3,5 mm Klinkenstecker (2,0)	2 x 3,5 mm Klinkenstecker (2,0)
Zubehör	USB-Soundkarte (7.1 Dolby Headphone); USB Verlängerungskabel (1,75)	Verlängerungskabel, zweiter Satz Hörmuschelpolster aus Stoff (2,0)	Keines (5,0)	Adapterkabel (3,5-mm-Buchse auf 2 x 3,5 mm Klinke); Verlängerungskabel (3,0)
Bedienelemente	Stufenloser Lautstärkeregler an der Ohrmuschel (3,5)	Lautstärkeregler, Mikrofonstummschaltung (3,0)	Lautstärkeregler, Mikrofonstummschaltung (3,0)	Keine (5,0)
Maße: Ohrmuscheln (Höhe/Breite/Tiefe)	60 x 50 x 18 mm	54 x 40 x 15 mm	58 x 40 x 21 mm	61 x 42 x 26 mm
Sonstiges	Mikrofon-Stummschaltung bei Bewegung nach oben	Abnehmbare Stoffpolster für die Hörmuscheln; stoffummanteltes Anschlusskabel (abnehmbar); Mikrofon in der Hörmuschel versenkbar	Abnehmbare Stoffpolster für die Hörmuscheln; stoffummanteltes Anschlusskabel; Mikrofon einklappbar	Mikrofon abnehmbar, gummiertes, relativ resonanzfreies Anschlusskabel
Eigenschaften (20 %)	2,25	1,33	1,33	1,91
Auffälligkeiten im Test	Keine (1,0)	Keine (1,0)	Keine (1,0)	Keine (1,0)
Ergonomie	Ohrpolster liegen bei kleinem Kopf an der Oberseite nicht auf; leicht starrer Mikrohals; leichter Temperaturanstieg unter den Muscheln; Bügel drückt nicht, fällt aber nach langer Zeit auf (3,75)	Ohrpolster rutschen nicht und schmiegen sich gut an; kein starker Temperaturanstieg unter den Stoff-/Leder-Stoffpolstern, flexibler, anpassbarer Mikrofonhals, Bügel stört und drückt nicht (2,0)	Ohrpolster rutschen/drücken nicht; kein Temperaturanstieg unter den Polstern, flexibler Mikrofonhals, Bügel stört nicht, drückt aber beim kleinen Kopf die Hörmuscheln nicht fest genug an (2,0)	Ohrpolster sind zu klein und liegen drückend auf normal großen Ohren auf; keine starke Temperaturerhöhung unter den Polstern, Mikrofonhals flexibel und anpassbar, Bügel drückt nicht (3,75)
Verarbeitung	Leichtgängige Kopfbandverstellung (2,0)	Keine Mängel (1,0)	Keine Mängel (1,0)	Keine Mängel (1,0)
Leistung (60 %)	1,80	2,2	2,10	2,8
Praxiseindrücke (35 %)	Keine technischen Beanstandungen, eingeschränkter Tragekomfort bei kleinem Kopf (3,0)	Gute Praxistauglichkeit und angenehm zu tragen (2,0)	Gute Praxistauglichkeit und angenehm zu tragen (2,0)	Keine technischen Beanstandungen, eingeschränkter Tragekomfort durch Ohrpolster (3,0)
Grundcharakteristik Wiedergabe (Tiefen, Mitten, Höhen) (25 %)	Ganz leicht angehobener Tiefton, Höhen und Mitten sind neutral. Leichte Unterdrückung der Höhen bei der Stimmwiedergabe (2,0)	Angehobene Höhen und Tiefen sowie Schwächen bei den Mitten; Stimmen werden beeinflusst, trotzdem gute bis sehr gute Stimmwiedergabe (2,5)	Badewannencharakteristik mit angehobenen Höhen und Tiefton sowie Schwächen bei den Mitten; Stimmen werden beeinflusst, sind aber verständlich (3,00)	Stark angehobener Tief- und Hochton, mit positivem (Höhen) und negativem Einfluss (Tiefen) auf die Stimmwiedergabe, keine klare Trennung der Frequenzen (4,0)
Charakteristik und Qualität Aufnahme** (5%)	Gute Stimmenabbildung, rauscharm und wenig Nebengeräusche (1,75)	Tieffrequ. Anteile werden nur teils aufgenommen; Richtcharakteristik ist zu eng, Höhen kaum zu hören; starkes Grundrauschen im Hintergrund (3,75)	Brauchbare, aber hörbar gedämpfte Stimmabbildung; Hintergrund und Nebengeräusche werden gut unterdrückt (2,75)	Tieffrequ. Anteile werden teilweise aufgenommen, Hintergrundgeräusche gut weggeblendet, Stimmwiedergabe ist insgesamt brauchbar (3,0)
Pegelfestigkeit (15 %)	Keine Probleme bei Vollaussteuerung* (1,0)	Keine Probleme bei Vollaussteuerung* (1,0)	Keine Probleme bei Vollaussteuerung* (1,0)	Hörbare Kompression im Grenzbereich (2,0)
Raumabbildung (20 %)	Sehr realistischer Raumaufbau, Gegner sind sehr exakt zu orten (1,25)	Leicht diffuser Raumaufbau, Phantommitte stabil, Rundumortung wenig eingeschränkt (1,75)	Leicht diffuser Raumaufbau, Phantommitte stabil, Rundumortung wenig eingeschränkt (1,75)	Leicht diffuser Aufbau ohne große Einschränkungen in Spielen, stabile Phantommitte (2,00)
FAZIT	+ Guter Klang + Raumaufbau − Ergonomie	+ Stimmwiedergabe + Tragekomfort (Extrasatz Ohrpolster) − Grundcharakteristik Wiedergabe	+ Raumaufbau + Tragekomfort − Grundcharakteristik Wiedergabe	+ Ausstattung, für mehrere Plattformen nutzbar − Qualität der Aufnahme − Grundcharakteristik Wiedergabe
	Wertung: **2,01**	Wertung: **2,05**	Wertung: **2,19**	Wertung: **2,73**

* Creative Soundblaster Recon 3D (USB), automatische Impedanz-Auswahl ** Mikro Pegel 80 von 100

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Er ist plötzlich gekommen, der Sommer, aber dafür richtig. Und wie immer folgt dem Sommer das Sommerloch auf dem Fuße.

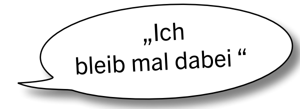
Und als wenn so ein Sommerloch nicht schon schlimm genug wäre, wird es immer wieder dazu missbraucht, erhebliche Teile der deutschen Sprache spurlos darin zu versenken. Vorher noch nie ein Thema, muss ich plötzlich von „Blow-ups" lesen. Spontan frage ich mich, wer da nun was genau aufblasen will und dachte spontan an Wohnwägen mit roter Beleuchtung an Straßenrändern. Wer den Duden bemüht, wird feststellen, dass es sich bei einem Blow-up um die Vergrößerung eines (Fernseh-)Bildes handelt. Aber nein. Die Rede war von beschädigtem Asphalt. Man hätte zwar auch von Verwerfungen sprechen können, aber wozu, wenn man es auch auf Englisch und zugleich missverständlich sagen kann?

Wenn sommerliche Hitze sich mit bevorstehendem Wahlkampf paart, ist es ganz besonders schlecht um unsere Sprache bestellt. Da wird mit Floskeln um sich geworfen, dass mir bisweilen richtig schwindelig wird. Der eine will „den Wähler abholen". Warum? Wohin? War der Wähler vielleicht sogar auf der Flucht? Hab' ich mir das so vorzustellen, wie Eltern ihre Sprösslinge vom Kindergarten abholen? Egal, das ist ja nur die Spitze des Eisbergs. Der andere macht plötzlich „Politik für die Menschen". Ja für wen denn sonst? Okay – ich vermute für sich selbst, aber das kann man dem Wähler ja nicht verkaufen. Mittlerweile graut es mir auch davor, wenn etwas „in aller Klarheit" angesprochen wird. Übersetzt in richtiges Deutsch bedeutet das bestenfalls, dass die Phrasen so gewählt wurden, dass auf Anhieb kein Widerspruch zu entdecken ist. Wer glaubt, dass nach solch einer Ankündigung eine Aussage in klaren, verständlichen Worten folgt, ist wahrscheinlich bereits abgeholt worden. Um das Ganze auf die Spitze zu treiben, kommen dann auch noch „Supergrundrechte" ins Spiel. Das verleitet zu der Annahme, dass es wichtigere und unwichtigere Grundrechte gibt. Die weniger wichtigen wären demnach zu vernachlässigen zugunsten der Supergrundrechte? Kommen demnächst noch Hypergrundrechte? Megagrundrechte?

Ist das wirklich alternativlos? Apropos alternativlos: Ich kann das Wort hören und lesen so oft ich will, mir wellt sich jedes Mal die Mageninnenwand. Es gibt wenig, was alternativlos wäre. Die Schwerkraft zum Beispiel ist absolut alternativlos. Zu dem, was aus Politikermund kommt, gibt es immer eine Alternative. Ob diese dann besser oder schlechter wäre, sei zunächst einmal dahingestellt.

Den Tiefpunkt erreicht das Sommerloch aber zweifelsfrei mit dem „Veggie-Day", einem in Kantinen und Mensen einzuführenden vegetarischen Tag. Über Sinn oder Unsinn dieser Maßnahme zu diskutieren, ist diese Seite der falsche Ort. Aber alleine für die Wortschöpfung sollte der Verantwortliche mit mindestens fünf Schlägen auf den nackten Po bestraft werden und den ganzen Tag mit einem lustigen Hütchen in der Ecke stehen. Wäre denn ein schlichter „vegetarischer Tag" nicht genauso aussagefähig? Muss es unbedingt so klingen, als ob der Begriff einem bekifften Politiker während seines Jamaika-Urlaubs eingefallen ist? Abgesehen davon ist diese Veranstaltung ein alter Hut. In katholischen Gegenden gibt es den Veggie-Day seit Jahrhunderten. Nur nannte man ihn dort bisher „Freitag".

Quiz



Servus Rossi!

Vorweg, wenn ich schon mal an dich schreibe, ein großes Kompliment zu deinen Beiträgen und zum monatlichen Video Rossis Welt, einfach Pflichtlektüre für mich (so wie das ganze Heft). Nun zum Quiz „Wer bin ich": Das erste Mal hab' ich so was wie eine Ahnung, um welchen Beruf es sich handeln könnte. Ich glaub', er könnte im Archiv arbeiten, gibt's so was wie einen Archivar? Zumindest sieht's auf dem Bild so aus, als hätte er sich gleich selbst archiviert bzw. abgelegt. Andererseits könnte er sich auch für eine Siesta zurückgezogen haben. Aufgrund der etwas anstrengenden Armhaltung könnte man auch vermuten, er spielt die Szene einer Leiche im Sarg in irgendeinem Game nach. Ich bleib mal dabei, er arbeitet im Archiv von PC Games.

*Alles Gute, Rossi und weiter so. *winke**

Monika

Ich bin bei PC Games und im Forum als „Monalye" registriert, vielleicht hast du schon mal was gelesen von mir?

Auch der Archivar gehört zu einer Berufsgruppe, die bei uns nicht beschäftigt wird. Es ist hier üblich, dass sich die Redakteure ihr Zeugs selbst zusammensuchen. Wenn sie auf der Suche sind, erkennt man dies am gehetzten Gesichtsausdruck und der extrem miesen Laune, die sie dabei verbreiten. Gerne werden auch Praktikanten dazu mi... äh ... angehalten, bestimmte Dinge zu suchen. Diese Praktikanten erkennt man dann am verzweifelten Gesichtsausdruck. Beiden Gesichtsausdrücken sollte man

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

tunlichst aus dem Weg gehen, damit der Arbeitstag nicht unerfreulich endet. Hilfestellung für die Praktikanten kann in kurzen, prägnanten Richtungsanweisungen gegeben werden, wobei zu beachten ist, dass die Richtung nur grob angedeutet wird, um nicht der Falschaussage bezichtigt zu werden. Auch ist es zu unterlassen, Praktikanten in die Kellerräume zu schicken, da sonst immer wieder die unerfreuliche Situation auftreten kann, dass man stundenlang nach dem Suchenden suchen muss. Der Praktikant an sich kommt zwar einige Tage ohne Nahrung aus, aber man muss ja nicht unbedingt testen, wie lange genau.
Und nein, im Forum habe ich bislang noch nichts von dir gelesen. Wenn du das willst, musst du dir schon die Mühe machen und mir persönlich schreiben.

Spamedy

„Unsere Firma schlägt Ihnen vor“

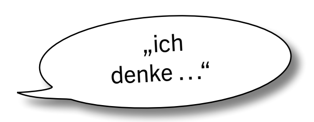
Guten Abend.

Ich heiße Anastasia Ek. Ich schreibe Ihnen im Namen vom internationalen uropäischen großen Beratungsbüro. Unsere Firma schlägt Ihnen vor, unser Agent in Ihrer Region zu werden. Wenn Sie eine hochbezahlte suchen, wird dieses Stellenangebot Ihnen äußerst nützlich sein. Die Anforderungen an den Bewerber: Alter ab 18-65 Jahre. Unsere Vorzüge: flexible Arbeitszeit. 4400 Euro pro Monat + Zuschläge. Wenn Sie sich für unsere Information interessiert sind, schreiben Sie uns bitte.

Auf so einen Job habe ich lange warten müssen. Gutes Gehalt und als einzige Voraussetzung volljährig, aber noch kein Rentner sein. Das sollte ich hinbekommen. Wie schön, dass da die Anastasia gleich an mich gedacht hat. Etwas zu denken gibt es mir allerdings, dass im Anhang dieser E-Mail 25 (!) Links, die sich allesamt um Frauen oder zumindest einige ihrer Körperteile drehen, zu finden sind. Ich vermute, dass es sich hierbei um ein Beratungsbüro für Gynäkologen handelt.

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy“, welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Quiz



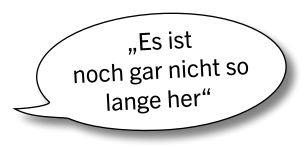
Hallo,

ich denke, dass der Mann auf dem Foto ein Bestatter ist (oder Sargvortester).

Mit schönen Grüßen
Sergej

Wozu sollte ein Sarg vorher getestet werden? Damit sich der Innenliegende nicht beschwert? Muss er dicht schließen? Soll er sich gut anfühlen? Bequem sein? Ich denke, selbst wenn dies alles nicht zutrifft, dürften keine Beschwerden kommen. Und falls doch, hat das betreffende Unternehmen ein größeres Problem als einen untauglichen Sarg. Allerdings werden in unserer Firma auch keine Bestatter beschäftigt, da bei uns so gut wie nie gestorben wird. Einige Redakteure haben sogar den Passus in ihrem Arbeitsvertrag, dass, sollte ein plötzliches Ableben einsetzen, sie sich unverzüglich um Wiedergeburt vor der Textabgabe zu bemühen haben.

Poster



Hallo Rossi,

meine Frage bezieht sich auf den Inhalt der PC Games. Es ist noch gar nicht so lange her, da zierte mein Büro an jeder Wand ein schönes Poster von einem aktuellen Spiel. Doch mittlerweile verstauben dort nur noch die älteren Aufnahmen von The Witcher 2, Anno 2070 *und Konsorten. Daher frage ich mich, wieso liegen dem Heft keine tollen Poster mehr bei? Ich und sicher auch viele andere Leser vermissen diesen Moment, wenn das neue Heft in den Briefkasten flattert und man sich bereits diebisch auf das Thema des aktuellen Posters freut. Bitte setze dich dafür ein, dass unsere Wände nicht kahl und glanzlos werden. Um Antwort wird gebeten. Kameradschaftliche Grüße aus den Norden*

Mario

Das fehlende Poster hat hauptsächlich zwei Gründe. Poster sind inzwischen doch arg äh … retro und die Mehrheit unserer Leser hängt die Teile eh nicht auf. Zudem kostet so ein Poster unanständig viel Geld. So viel Geld, dass es kaum finanzierbar wäre mit dem vergleichsweise humanen Betrag, den wir für die Überlassung eines unserer Hefte einfordern. Auch die Werbebudgets sind nicht mehr das, was sie früher einmal waren, und somit wird eine Finanzierung über diesen Weg auch sehr schwer. Sollte ich jedoch, was den ersten Punkt betrifft, einem Irrtum unterliegen, bitte ich um diesbezügliche Wortmeldungen. Vielleicht werden es ja so viele, dass ich mich traue, die Geschäftsleitung noch einmal dazu zu befragen.

ROSSI SHOPPT **Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.**

Zeiteisen

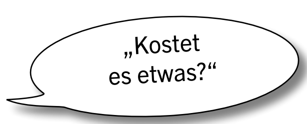
Schon seit jeher starrte der Mensch auf Zeitanzeiger. Anfangs auf Sonnen-, Kerzen- und Sanduhren – sogar von einer Elefantenuhr wird berichtet. Seit dem 14ten Jahrhundert orientiert er sich an Zeigern, wie sie auch heute noch gebräuchlich sind. Zwar gab es eine Zeitlang digitale Uhren mit Ziffern, doch waren diese so hässlich, dass sich kaum noch jemand damit auf die Straße wagt. Die Firma Tokioflash hat sich darüber Gedanken gemacht und der guten (?) alten Digitaluhr ein gänzlich neues Design verpasst. Zwar gelingt es hier niemandem mehr, die Uhrzeit einfach so abzulesen, doch der Mensch ist lernfähig und schon nach wenigen Tagen der Übung kann man auch hier die Uhrzeit erkennen. Das Modell „Tenmetsu“ zeigt in Form von farbigen LEDs, was die Uhr geschlagen hat, und auf Wunsch auch das Datum. Ihr erkennt auf dem Bild gar nix? Macht nichts. Das habt ihr schnell erlernt. Immerhin habt ihr damit keines der Allerwelts-Zeiteisen am Handgelenk. Und komplizierter als das Ablesen einer Elefantenuhr ist es auch nicht!
Das limitierte Prachtstück japanischen Einfallsreichtums gibt es bei Tokioflash und bei uns im Aboshop!

www.tokioflash.com



Bildquelle: www.tokioflash.com

Klassiker



Sehr geehrte Damen und Herren,

ich suche das Spiel **Gabriel Knight 2: The beast within** *von Sierra als Spiel. Haben Sie das auf Deutsch zum Download? Kostet es etwas? Ich bedanke mich schon im voraus.*

Name der Redaktion bekannt.

Rossis Speisekammer

Heute:

Gegrillte Peperoni und bayrisches Carpaccio

Wir brauchen für vier Portionen:

- 1 Glas Peperoni
- 2 Knoblauchzehen
- 2 Scheiben Toastbrot
- Zitrone
- Olivenöl
- Balsamico
- rote Zwiebel

Das Brot schneiden wir in sehr kleine Stücke. Dann lassen wir die Peperoni abtropfen und geben sie in eine Auflaufform (zur Not geht auch eine Pfanne), die wir vorher mit Olivenöl ausgepinselt haben. Wer keinen Pinsel hat, benutzt die Finger. Die Knoblauchzehen werden zerdrückt und zusammen mit den Brotstücken über den Peperoni verteilt. Im vorgeheizten Backofen (200 Grad) lassen wir alles nun für ca. zehn Minuten garen. Dann auf „Oberhitze“ schalten und noch einmal für fünf Minuten grillen. Fertig. Bei schönem Wetter kann man auch alles in einer Aluform für zehn Minuten auf den sehr heißen Grill legen.

Und als Beilage gibt es ein bayrisches Carpaccio.

Dazu nehmen wir unsere selbst gemachten Semmelknödel vom Vortag (siehe letzte Ausgabe), schneiden sie in knapp fingerdicke Scheiben, die wir mit Ringen von roten Zwiebeln belegen. Etwas Olivenöl und Balsamico darüber, Pfeffer und Salz nicht vergessen und fertig ist die Beilage.

Beides zusammen ergibt ein wunderbares Gericht, welches besonders im Sommer gut ankommt.

Wie hat es euch geschmeckt? Sagt mir eure Meinung! Auch über ein Foto von eurem Ergebnis würde ich mich freuen.

Es freut mich immer wieder, wenn sich Leute für die Klassiker unter den Computerspielen interessieren. Leider ist es auch ein Klassiker, anzunehmen, nur weil etwas alt ist, wäre es kostenlos. Ein anderer Klassiker ist es, erst per E-Mail anzufragen statt Google zu benutzen. Hätte man es getan, wäre man sehr schnell fündig geworden. Auch bezüglich Download – sogar in einer Version, welche für moderne Rechner angepasst wurde. Mit $ 5,99 auch zu einem, wie ich finde, angemessenen Preis. Ja, es gibt auch Seiten, wo man es für lau bekommt, aber die würde ich nicht als vertrauenswürdig bezeichnen. Verzeihung – ich habe mich hinreißen lassen. Nein, wir bieten keine Klassiker zum Download an. Ja, es kostet etwas.

E-Paper

„kostet erst mal Geld“

...klar, e-paper app kostet erst mal Geld. Aber Ihr habt die Exklusivrechte auf eu.weite Bekanntheit. plastic-logic' ist gute ding eu& Gesendet über o2 Communication Center

Mit der gleichen Gewissheit wie das Sommerloch kommt, kommt auch die tägliche E-Mail, bei der ich nicht herausfinden kann, was mir der Verfasser eigentlich sagen will. Bezieht sich „plastic-logic“ auf deren neuen E-Reader namens PaperTab? Dieses geniale Ding ist alles, aber noch nicht im Handel. Dass E-Paper und auch Apps Geld kosten, dürfte sonnenklar sein. So – und nun schlagen wir mental eine Brücke zwischen diesen beiden Eckpunkten und beziehen EU-weite Bekanntheit für uns mit ein. Was erhalten wir dann? Richtig. Einen ratlosen Leserbriefonkel, der sich einen Kaffee holt und dann wieder einmal darüber sinniert, ob seine Berufswahl und sein Magengeschwür eventuell in einem kausalen Zusammenhang stehen könnten.

Anfrage Nr. 1



Sehr geehrte Damen und Herren,

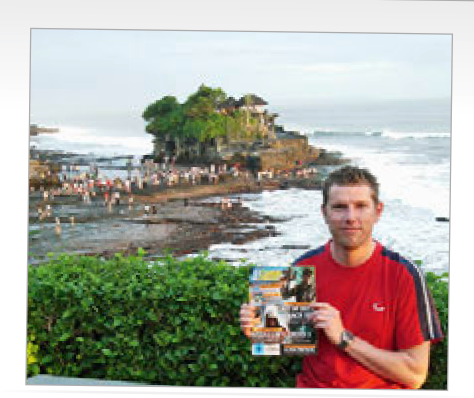
ist Ihnen bekannt, dass in sehr vielen Fällen verschiedene Firmen den Kunden belügen und betrügen? Wäre das nicht in Ihrem Interesse, darüber eine große Reportage zu schreiben?

T.G.

Sehr geehrter Herr G.,
ehe wir große Reportagen versprechen, müssen wir natürlich wissen, worum es eigentlich geht. Einige Details wären dabei ausgespro-

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



Daniel war mit seiner Frau Julika in Bali.



Kathrin war mit ihrem Mann Norman auch in Bali.



Warum war eigentlich Alexander nicht in Bali?

chen hilfreich. Auf pauschale Beschuldigungen reagieren weder wir noch sonst jemand.

Anfrage Nr. 2

„jeden Monat etliche Millionenbeträge“

Ich soll Ihnen also antworten? Sehr gerne. Als besonderen Bonus werde ich allerdings nicht nur Ihnen antworten, sondern auch gleichzeitig verschiedenen Behörden.

Es ist nämlich für die Behörden garantiert sehr interessant, zu erfahren, warum die Firmen wie Frogster, Runewaker, Computec und viele andere für angeblich kostenlose Online-Spiele jeden Monat etliche Millionenbeträge von den Spielern kassieren. Das funktioniert nämlich ganz einfach! Man drückt auf den großen blauen Button, wo steht DIAMANTEN AUFLADEN, die muss man dann allerdings in echtem Geld bezahlen! Das Ganze dient dazu, um die Tatsache zu verschleiern, dass diese kostenlosen Online-Spiele in Wahrheit sehr viele Euros kosten und die Gewinne daraus werden ganz bequem an der Steuer vorbei geschleust.

T.G.

Sehr geehrter Herr G.,
Ihre E-Mail hat mir die Augen geöffnet! Es gibt also wirklich Firmen, die versuchen, mit ihren Produkten Geld zu verdienen? Ich bin erschüttert! Mir ist bisher auch nie aufgefallen, dass User dieser „kostenlosen“ Spiele gezwungen werden, Geld abzuliefern. Da tun sich geradezu mafiöse Abgründe auf. Und dann hinterziehen sie auch noch im großen Stil Steuern. Kein Wunder, das Finanzamt hat bestimmt noch nie davon gehört, dass diese Firmen auch mit ihren Spielen Geld verdienen. Sie haben gut daran getan, auch verschiedene Behörden davon zu unterrichten. Den amerikanischen Geheimdienst brauchen Sie nicht extra zu informieren, der liest ja auch so mit.
Bezieht sich „etliche Millionenbeträge“ jetzt eigentlich auf die Gesamtsumme aller dieser Firmen, oder kassiert jede dieser Firmen so viel? Falls die zweite Annahme richtig sein sollte, dürfte es meine Vorgesetzten bestimmt freuen, dass unser Browserspiel Millionen abwirft.
An manchen Tagen ist ein Kaffee bei Weitem nicht ausreichend …

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

Instagram



Instagram ist eine kostenlose App, mit der man Fotos und Videos online stellen, verfremden und anderen zur Verfügung stellen kann. Dies scheint ein grundsätzliches Bedürfnis der Menschheit zu sein, da bereits mehr als 130 Millionen davon Gebrauch machen. Wozu es gut ist, konnte noch nicht ausreichend geklärt werden. In der unglaublichen Menge von 16 Milliarden Fotos täglich ist es ausgesprochen schwer, sehenswerte Bilder zu finden. Aber dafür findet man ständig Aufnahmen von Zeitgenossen, die es für mitteilenswert halten, was sich gerade auf ihrem Teller befindet oder wo dieser Teller steht. Dazu gesellen sich Unmengen von gänzlich uninteressanten Personen an noch uninteressanteren Orten, die selbst die banalsten Ereignisse in ihrem Leben filmisch dokumentieren, als ob diese irgendeine Bedeutung hätten. Ich gratuliere zu solch einem ausgeprägten Selbstwertgefühl.

pcgames.de im September

So geht's: QR-Code mit Smartphone oder Tablet scannen – und ihr gelangt direkt zur entsprechenden Website. Eventuell benötigt das Gerät einen QR-Reader (gibt's kostenlos im App Store).



Unser Tipp für Sammler der PC-Games-DVD: Empfänger des Abo-Newsletters können sich das jeweils aktuelle DVD-Inlay herunterladen (auch auf pcgames.de möglich). Einfach ausdrucken, ausschneiden, einlegen!

Von: Petra Fröhlich

Neuigkeiten und Neuheiten rund um PC Games: Treffen Sie die Redaktion auf Facebook, pcgames.de, Youtube & Co.!



Die neue PC-Games-App ist da!

Update sorgt für Tempo, Komfort und Lesespaß.

Erst hat man kein Glück und dann kommt auch noch Pech dazu: Bereits im Juli haben wir – wie angekündigt – unsere beliebte PC-Games-iPad-App auf ein neues System umgestellt. Bessere Performance, mehr Features, einfachere Bedienung – das war der Plan. Dann wurde der Appstore-Entwicklerbereich Opfer einer Hacker-Attacke. Über mehrere Wochen hinweg konnten wir die ursprüngliche Version nicht updaten. Die Folge: Die PC-Games-App ließ sich nicht starten, zeigte weiße Seiten an oder lud Screenshots im Schneckentempo. Bei allen betroffenen iPad-Lesern und -Abonnenten möchten wir uns für die Startschwierigkeiten in aller Form entschuldigen. Seit Anfang August ist nun endlich das neue Update verfügbar (im Übrigen auch für die WoW-Klassenbücher der PC-Games-MMORE-App). Gleich ausprobieren: iPad-App und Leseproben sind kostenlos. Mit dem neuen System können wir nun auch endlich das Projekt umsetzen, das wir von Anfang an geplant und versprochen haben: eine Kombi aus Heft- und Tablet-Abo sowie die von vielen Lesern heiß ersehnte Version für Android-Tablets.

BÄM! Award 2013

Ubisoft schafft das Triple



Wie in jedem Jahr wurden auch 2013 die BÄM!-Awards gewählt, unter anderem von den PC-Games-Lesern. Über eine Million abgegebener Stimmen sorgten diesmal für eine Rekordbeteiligung. Der große Abräumer heißt in diesem Jahr Ubisoft: Der französische Publisher freut sich über gleich drei Trophäen – herzlichen Glückwunsch! Die Preise wurden im Rahmen der Kölner Gamescom an die Entwickler persönlich übergeben – ein Video von dieser Zeremonie findet ihr auf pcgames.de (oder einfach den QR-Code einscannen).



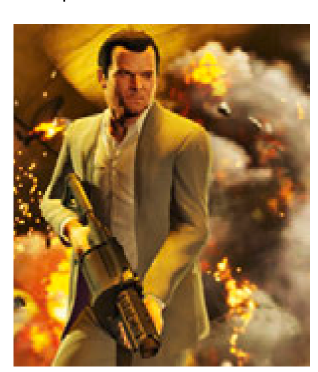
Und das sind die Sieger 2013:
Adrenalin: *Assassin´s Creed 3*
Intelligenz: *Anno 2070: Die Tiefsee*
Teamgeist: *Borderlands 2*
Weltenbummler: *Guild Wars 2*
Online-/Social-Game: *Anno Online*
Hardware/Zubehör:
Nvidia Geforce GTX Titan
Most Wanted PC: *Battlefield 4*
Most Wanted Playstation 3: *GTA 5*
Most Wanted Wii U:
Zelda: The Wind Waker HD
Most Wanted Xbox 360: *GTA 5*
Most Wanted Mobile/Handheld:
Zelda: A Link Between Worlds
Most Wanted Next-Gen-Spiele:
The Witcher 3

GTA 5: Stichtag 17.9.

Test, Tipps, Videos auf pcgames.de



Bei Redaktionsschluss war noch immer unklar, ob und wann Rockstar Games eine PC-Version von *Grand Theft Auto 5* veröffentlicht. Fest steht hingegen: Am 17. September erscheint das wohl wichtigste Spiel des Jahres für Playstation 3 und Xbox 360. Und weil wir wissen, dass auch viele PC-Games-Leser sehnsüchtig auf dieses Spiel warten (das zeigt allein ein Blick auf die Most-Wanted-Charts), verweisen wir gerne auf unser Rundum-glücklich-Angebot auf pcgames.de: In den Wochen vor dem Verkaufsstart versorgen wir alle *GTA 5*-Fans gemeinsam mit den Kollegen von play³ – Deutschlands meistgekauftem Playstation-Magazin – mit Anspieleindrücken, Tests, Tipps, Karten, Videos und Specials.

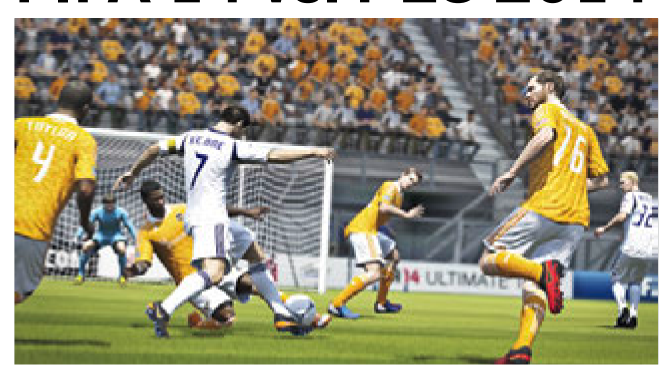



SATURN
SOO! MUSS TECHNIK

Im nächsten Heft

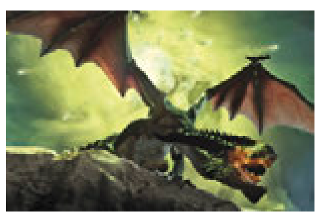
❑ Test

FIFA 14 vs. PES 2014

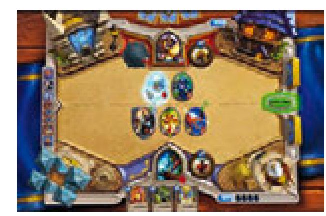


FIFA mit tollem Lizenzpaket und guter Spielbarkeit oder das runderneuerte Fußballspektakel aus Japan – wer hat in diesem Jahr beim großen Vergleich der Kicksimulationen die Nase vorn?

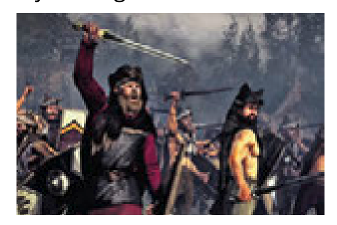
❑ **Vorschau**
Dragon Age: Inquisition | Endlich erste verlässliche Infos zum dritten Teil der RPG-Saga.



❑ **Vorschau**
Hearthstone: Heroes of Warcraft | Wie süchtig macht das Blizzard-Kartenspiel?



❑ **Test**
Total War: Rome 2 | Der Strategiehammer von Creative Assembly im Langzeittest!



❑ **Vorschau**
Grand Theft Auto 5 | Wir werfen einen Blick auf die fast fertige Konsolenfassung!





PC Games 10/13 erscheint am 25. September!

Vorab-Infos ab 21. September auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

DRIVER: SAN FRANCISCO



Unsere Jubiläumsvollversion zum 21. Geburtstag von PC Games – grandioser Mix aus Rennspiel und Action!

*Alle Themen ohne Gewähr



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl

Chefredakteurin (V.i.S.d.P.) Petra Fröhlich, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktionsleiter Wolfgang Fischer
Redaktion (Print) Peter Bathge, Marc Brehme, Viktor Eippert, Torsten Lukassen, Matti Sandqvist, Felix Schütz, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Maria Beyer, Uli Hahn, Heinrich Lenhardt, Benjamin Kegel, Benjamin Kratsch, Sascha Lohmüller, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Rainer Rosshirt, Carsten Spille, Sebastian Stange, Reinhard Staudacher, Daniel Waadt, Sven Wernicke
Trainees René Gorny, Michael Magrian, Daniel Reinold, Susanne Panzitta
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Philipp Heide, Frédérick Heinz, Monika Jäger, Jasmin Sen, Jan Weingarten
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert
Video Unit Thorsten Küchler, Jürgen Melzer, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Nicolas Mendrek, Stefanie Schetter, Michael Schraut, Mhaire Stritter, Alexander Wadenstorfer

COO Hans Ippisch
Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.), Nikolaus Krier
Marketing Jeanette Haag
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Chefredakteur Online (V.i.S.d.P.) Florian Stangl
Redaktionsleiter Online Simon Fistrich
Redaktion Online Matthias Dammes, David Martin, Maik Koch, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anne Müller Tel. +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de

Anzeigenberatung Online freeXmedia GmbH
Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Tel.: +49 40 51306-650
Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freexmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 26 vom 01.01.2013


PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 63,- EUR, PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games DVD 71,- EUR, PC Games Extended 86,10 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games DVD 75,- EUR, PC Games Extended 90,90 EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen


Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE
Ungarn: JOY, SHAPE, EVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM